



100% GAMEBOY ADVANCE i COLOR

Grudzień 2002 (12/2002) nr 7

cena: 6.99 zł (w tym 7% vat)

Game Boy

MAGAZYN

RECENZJA I OPIS

HARRY POTTER

AND THE CHAMBER OF SECRETS

DWA RAZY

LORD OF THE RINGS

FELLOWSHIP OF THE RING i TWO TOWERS - KTÓRA RZĄDZI?

RZĄDZĄCE AKCESORIA!

TELEWIZJA NA GBA

GBA W TELEWIZORZE

APARAT DO GBA

ZMIEN GAMEBOYA W MULTIMEDIALNY KOMBAJNI!

WSZYSTKIE NOWOŚCI



METROID PRIME



TONY HAWK'S PRO SKATER 4



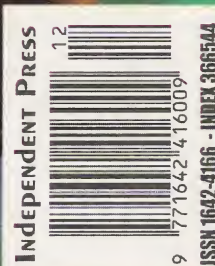
SUPER MARIO ADVANCE 3



DRIVER 2 ADVANCE



SSX TRICKY



KONKURS! WYGRAJ GRY NA GAMEBOYA ADVANCE i COLOR

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-prefix-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: www.ultima.pl
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7 e-mail: ultima@ultima.pl
00-867 Warszawa pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00



Promocja ważna do końca grudnia
lub do wyczerpania zapasów

ULTIMA życzy wszystkim
Wesołych Świąt
i dużo gier w nadchodzącym
2003 roku



GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS.....	179
BOMBERMAN TOURNAMENT.....	219
BOXING FEVER.....	149
BREATH OF FIRE.....	219
BRITNEY'S DANCE BEAT.....	189
CASTLEVANIA.....	219
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance.....	199
CRASH BANDICOOT XS.....	189
CT SPECIAL FORCES.....	189
DAVID BECKHAM SOCCER.....	219
DONALD DUCK ADVANCE.....	139
DOOM ADVANCE.....	199
DROOPY'S TENNIS OPEN.....	189
EARTHWORM JIM.....	139
ECKS VS. SEWER.....	199
FIFA FOOTBALL 2003.....	189
FINAL FIGHT ONE.....	139
FORTRESS.....	219
GOLDEN SUN.....	179
GT ADVANCE.....	149
GT ADVANCE 2: RALLY RACING.....	229
HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY.....	199
HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC.....	199
HUGO ADVANCE.....	179
ISS.....	149
LADY SIA.....	149
LEGO BIONICLE.....	199
LILLO & STITCH.....	189
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS.....	179
MARIO KART - SUPER CIRCUIT.....	179
MATT HOFFMAN'S PRO BMX.....	139
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2.....	189
MONSTERS, INC.....	209
MORTAL KOMBAT ADVANCE.....	199
PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE.....	199
PLANET OF THE APES.....	139
POCKET MUSIC.....	189
PRO TENNIS WTA TOUR.....	189
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR.....	189
SHEEP.....	179
SPIDER-MAN.....	189
SPYRO: SEASON OF ICE.....	189
STAR WARS: JEDI POWER BATTLES.....	219
STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES.....	189
STEVEN GERARD'S TOTAL SOCCER 2002.....	209
STUART LITTLE 2.....	189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS.....	179
SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2.....	179
SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL.....	139
THE KING OF FIGHTERS EX: NEO BLOOD.....	189
THE SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS.....	189
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....	179
TUROK EVOLUTION.....	199
V-RALLY 3.....	229
WARIOLAND 4.....	179
WOLFENSTEIN 3D.....	189
X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE.....	199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3.....	189
ZONE OF THE ENDERS: The Fist of Mars.....	219

Akcesoria:	
Konsola GAMEBOY ADVANCE.....	379
Lampka.....	29,90
Link Cable.....	49
Link Cable GBA <-> GBC.....	49
Lupa na ekran z podświetleniem.....	24,90
Pokrowiec przezroczysty.....	29,90
Pudełko na gry (5 SZTUKI).....	29,90
Uchwyt.....	39,90
Wymienna szybka.....	29,90
Zasilacz + akumulator.....	59,90
Zasilacz do zapalniczki samochodowej.....	49,90

Już w sprzedaży !!!

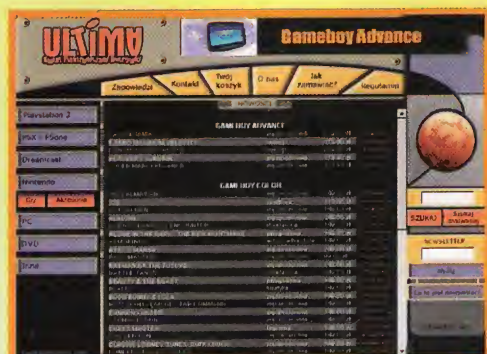


GAMEBOY COLOR

ACTION MAN.....	149
ALONE IN THE DARK - THE NEW NIGHTMARE.....	149
ATAK Z MARSA.....	149
HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC.....	179
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE.....	149
MARIO TENNIS.....	149
MATT HOFFMAN'S PRO BMX.....	149
MICROSOFT PINBALL ARCADE.....	129
NHL 2000.....	149
POCKET MUSIC.....	129
POKEMON BLUE.....	129
POKEMON CRYSTAL.....	159
POKEMON GOLD.....	159
POKEMON RED.....	129
POKEMON SILVER.....	159
POKEMON TRADING CARD GAME.....	149
POKEMON YELLOW.....	149
PURE RIDE.....	149
RAINBOW SIX.....	149
RAYMAN 2 FOREVER.....	149
SPIDER MAN 2 - THE SINISTER SIX.....	149
SUPER MARIO BROS DELUXE.....	149
THE WORLD IS NOT ENOUGH.....	149
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES.....	149
TUROK RAGE WARS.....	149
WARIOLAND 3.....	149
ZELDA: ORACLE OF AGES.....	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS.....	179

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni roboczych.
2. Akcesoria z półroczną gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszty wysyłki tylko 9 PLN.



Odwiedź nas w Internecie!

www.ultima.pl

Pelna, zawsze najświeższa,
zawsze aktualna,
oferta 24 godz./dobę,
7 dni w tygodniu.

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

Nintendo
GAMING 24/7

Yoshi's Island™: Super Mario Advance™ 3. TM and © are trademarks of Nintendo. © 1983 - 2002 Nintendo.



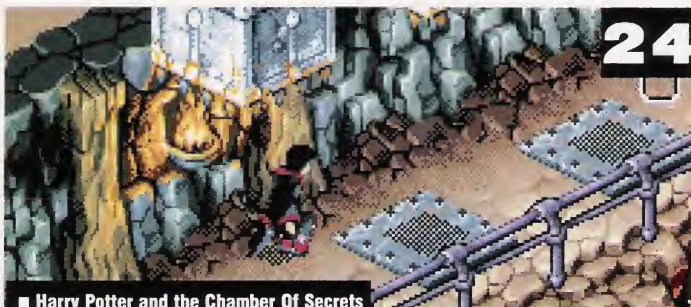
Yoshi's Island
SUPER MARIO ADVANCE 3

GAME BOY ADVANCE™

Yoshi znów uderzył! Dzięki Yoshi.



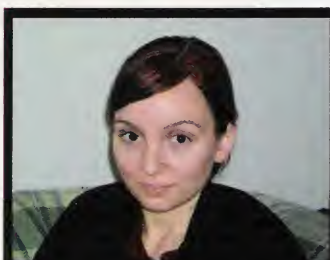
GameBoy Magazyn 07



■ Harry Potter and the Chamber Of Secrets



■ The Lord Of The Rings: The Two Towers



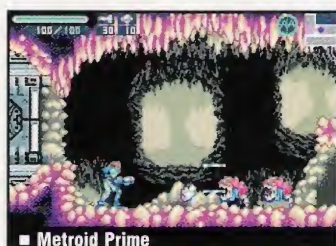
Merry Xmas!

Pisanie wstępniaka nie jest prostym zajęciem. Może było takie dziesięć lat temu, ale teraz, kiedy wszystkie truizmy już zostały powiedziane i wydrukowane, trudno znaleźć coś, co będzie naprawdę odkrywcze. Podwójnym utrudnieniem jest bliskość świąt Bożego Narodzenia. Pozwólcie zatem, że powiem wprost – mam nadzieję, że ten numer GameBoy Magazynu będzie dla Was dobrym uzupełnieniem tegorocznych prezentów gwiazdkowych. Staramy się robić takie pismo, jakiego byście sobie życzyli i dlatego listy od Was są bardzo ważne. I nawet jeśli nie na wszystkie odpowiadamy prywatnie lub na łamach GBM, czytamy je uważnie i wyciągamy wnioski. Zgodnie z Waszym życzeniem, wróciliśmy felietony, odpowiadamy też na konkretne problemy związane z przejściem gier, a dla fanów bijatyk wprowadziliśmy mini-dział o tych właśnie tytułach. Rzetelnie oceniamy każdy tytuł, w tym pierwszą grę na GBA po polsku, czyli Hugo. Co jeszcze chcecie, żebyśmy zrobili? Napiszcie. I Wesołych Świąt wszystkim. Od nas wszystkich.

Anek



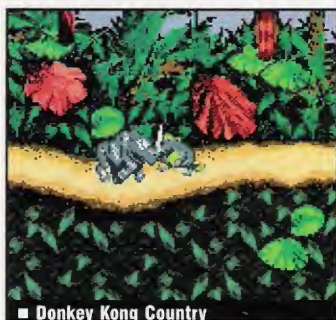
■ Driver 2 Advance



■ Metroid Prime



■ Super Mario Advance 3



■ Donkey Kong Country



■ Wario Land 3

Recenzje - GB Advance



Contra Advance	14
Defender Of The Crown	29
Driver 2 Advance	15
Doom 2	13
Eye of the Beholder	29
FIFA 2003	24
Gekido Advance	22
Godzilla Domination	23
Guilty Gear X	21
Harry Potter and the Chamber Of Secrets	10
Hugo	20
Invader	19
King Of Fighters EX	17
Metroid Prime	16
Robotech	22
The Lord Of The Rings: Fellowship of the Ring	18
The Lord Of The Rings: The Two Towers	21
Reign Of Fire	31
Sega Smash Pack	30
Sheep	20
Smuggler's Run	30
Shrek - Hassle at the Castle	20
Spyro 2: Season Of The Flame	24
Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	23
Super Ghouls 'n Ghosts	14
Star Wars: New Droid Army	31
SSX Tricky	13
Tony Hawk's Pro Skater 4	12

Recenzje - GB Color



Harry Potter and the Chamber Of Secrets	41
Super Mario Bros. Dx.	42
Mario Golf	42
Cannon Fodder	42
Donkey Kong Country	43
Wario Land 3	43

Zawartość Magazynu



Menu	04
Co nowego	05
Inwazja na GBA	09
OPIS: Harry Potter and the Chamber Of Secrets	34
GameBoy Color Zone	41
Tips & Tricks	44
Cool Stuff: GBA Camera	47
Cool Stuff: GBA TV	48
Fighter's Zone	46
Felietony	40
Listonosz	51

NEWS

Nowości ze świata przenośnych konsolek, czyli co szykują nam autorzy gier

THE REVENGE OF SHINOBI

Samuraj znów w akcji – ciachaj mieczem!

Zapewne wielu z Was kojarzy ten tytuł z trzecią grą z serii Shinobi na Sega MegaDrive/Genesis. Tak – gra o tej nazwie ukaże się na Advance'a! Lecz mimo identycznej nazwy wszystko będzie zrobione od nowa. Zarówno plansze, których ma być 20, bossowie (klasycznie, na końcu każdego z poziomów) jak i grafika! Teraz widać w tym wszystkim moc Advance'a – tła i postacie wykonane przy pomocy techniki renderingu, drugi plan tętni życiem. Dla niewtajemniczonych – Shinobi to platformówka, w której walczyliśmy jako

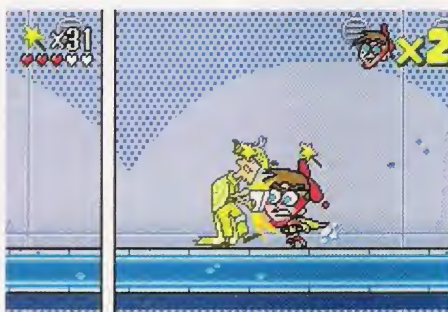
wojownik ninja, potrafiący korzystać z wielu mocy. Będzie ninja z mieczem, ninja potrafiący lewitować, ninja z bombami, shurikenami (metalowe „gwiazdki”) oraz ninja potrafiący używać magicznych zaklęć. Oprócz podstawowej czynności każda forma ma mieć przyporządkowany cios specjalny. Wydawcą jest THQ w porozumieniu z Sega. The Revenge of Shinobi jest tworzone przy współpracy z 3d6 Games, które stoi za takimi produkcjami jak Tetris Worlds i Atlantis: The Lost Empire. Premiera odbędzie się przed 12 grudnia. ■



FAIRLY ODD PARENTS ENTER THE CLEF

Przygłupawe bajeczki i ich bohaterowie w modzie?

Znana wytwórnia filmów animowanych, rozslawiona w naszym pięknym kraju dzięki serialowi „The Rugrats” („Pelzaki”) wyda platformówkę na podstawie ich ostatniego hitu – Fairly Odd Parents. Co nas czeka? Przede wszystkim charakterystyczna załamana kreska przejawiająca się w oprawie graficznej jak i animacji. Do przejścia będzie kilka epizodów żywem wyjętych z życia młodego chłopca, którego poczynaniami będziemy kierować. Tytuł z założenia miał być skierowany także dla młodszych, toteż Nick Games zamierza umieścić tryb Tutorial, którego zadaniem będzie zobrazowanie podstawowych zasad rządzących grą oraz zdolności naszego herosa. Standardowo będzie on dysponował uderzeniem z bara z rozbiegu (a la Wario) oraz wodnym strzałem. Z czasem bohater nauczy się naparzania z metalowych rękawic oraz miotania ognistych kul. Urozmaitwieniem mają być porozrzucane w wielu zakątkach

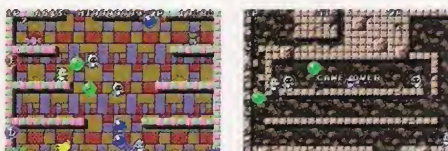


sklepy z wieloma niezbędnymi przedmiotami. Następcy Kolumba mają „Odda” w swojej gierkotece od 6 października. My musimy czekać aż do stycznia. ■

BUBBLE BOBBLE

Bub i Bob powracają... Który to już raz?

Czy pamiętacie te dwa pocieszne stworki? Kiedyś rządziły na Commodore 64, potem na Amidze... Nie wszystkim jednak wiadomo, że Bubble Bobble to niezwykle popularna w Japonii seria, mająca kilkanaście odsłon na automatach. Tym razem za powrót Buba i Boba odpowiadać będzie firma Empire. Gra zaoferuje zarówno klasyczne, znane z automatów i starych kompów poziomy, jak i zupełnie nowe i wyposażone w piękną grafikę. Będzie możliwość zabawy



we dwie osoby przez kabele! Mamy nadzieję, że nie zabraknie tej fantastycznej, wpadającej w ucho muzyki. ■

GBA na ekranie TV!



Jak się okazuje, duża część graczy korzysta z GBA głównie w domu. Nintendo wpadło więc na kolejny świetny pomysł, mający na celu uprzyjemnienie takim graczom życia, przy jednoczesnym wyściśnięciu z nich paru złotych. Już w przyszłym roku na rynku pojawi się urządzenie o nazwie GameBoy Player, podłączane do GameCube. Po włożeniu do niego kartki z grą można będzie cieszyć się Sonikiem, Golden Sunem albo Advance Wars na ekranie domowego telewizora. Oczywiście, urządzenie będzie też obsługiwać gry na GameBoya Color i czarno-białego GameBoya. Sterowanie odbywać się będzie przy pomocy pada do konsoli albo klasycznie, przy pomocy GBA – po podłączeniu go do urządzenia kablem do łączenia konsol. Co więcej, GB Player będzie mógł posłużyć do gry wieloosobowej – jeden z graczy będzie obserwował akcję na dużym ekranie, pozostali – na ekranikach konsolek. Da to również możliwość wymiany pomiędzy dwiema grami na GBA bez konieczności posiadania drugiej konsolki – to dobra wiadomość dla wszystkich samotnych wielbicieli Pokémonów, którzy do tej pory nie mogli przerosić swoich potworków z jednej gry do drugiej.

Pojawienie się tego urządzenia to kolejny powód, dla którego warto przemyśleć zakup GameCube – ta konsola nie jest zbyt popularna w Polsce, ale ma duży potencjał i będzie się na niej pojawiać coraz więcej tytułów takich jak Metroid Prime, współpracujący z Metroid Fusion na GBA. ■



KRÓTKO I NA TEMAT

Okres przypadający na wydanie Pokemon Ruby i Sapphire w zrozumiałym języku uległ zawężeniu! Z „gdzieś w roku 2003” na bardziej konkretny termin – maj 2003 w USA. Czyli u nas pewnie po wakacjach lub w ich trakcie...

Czwartego lutego Ubisoft (nie Codemasters!) wypuści na rynek Toca World Touring Cars. Developer (także Ubisoft) zdecydował się na ruszenie tej ścigalki na ulepszonym silniku graficznym z Colin McRae Rally 2. Oby to ulepszenie oznaczało gruntowne zmiany, bo inaczej sprawa będzie zawalona – przynajmniej pod tym względem.

Po chwilowych trudnościach Karnaaj Rally znalazło swojego wydawcę – Jaleco Inc. Niestety w grę wchodzi tylko USA – mam nadzieję, że to ulegnie zmianie, bowiem dobrych wyścigów z widokiem z lotu ptaka brakuje. Driven i Midnight Club, które już wyszły to raczej niezwykle średniaki.

Nintendo uruchomiło oficjalną stronę gry Metroid Fusion – wszystko pod adresem <http://www.metroid.com/fusion/>. Zapraszam, bo to prawdziwa skarbnica materiałów o tej grze.

Global Entertainment właśnie szuka wydawcy na Europie i Amerykę dla swej ostatniej advance'owej przygodówki o tytule „Minami no Umi no Odyssey”. Nie chcę być pesymistą, ale wątpię aby cokolwiek z tego wynikło.

Ubisoft postanowiło wydać Lunar Legend w Stanach Zjednoczonych oraz Europie! Premiera tego wspaniałego RPG odbędzie się jeszcze przed początkiem 2003 roku – 17 grudnia!

CD Projekt, wydawca gier na pecety i duże konsole, wreszcie bierze się za GBA, i to konkretnie. Już niedługo dzięki ich uprzejmości zagracie w takie tytuły jak Różowa Pantera (platformówka), Breath of Fire 2 (RPG) oraz recenzowane już przez nas Lilo & Stich. W najbliższym czasie na polskim rynku mają się też pojawić takie hity, jak Medal of Honor: Underground oraz Tomb Raider: Prophecy na GBA! Bądźcie pewni, że weźmiemy te tytuły pod lupę. Przygotujemy też mini-poradniki dla niedoszłych wojaków oraz archeologów w krótkich spodenkach.



Kto pamięta Jet Set Willy, platformówkę, w której wcielaliśmy się w właściciela bardzo zabalaganionego domu? Jeśli nie pamiętacie – nic straconego. Jester, firma odpowiedzialna za świetne edytory muzyczne na PSX – Music i Music 2 – obiecała wziąć się za konwersję tego megahitu sprzed lat. Liczymy na ich wiedzę o potrzebach współczesnego gracza – panowie, tylko nie zostawcie tej koszmarną grafikę!

Dla posiadaczy GCN – pojawi się Animal Crossing na GBA, i będzie je można połączyć z wersją na GCN. Będą też karty do e-readera, czyli wszystko, czego fan Animal Crossing mógłby chcieć. Czy to będzie taki szal, jaki ogarnął kraj nie tak dawno za sprawą Pokemonów?

POCKY AND ROCKY WITH BECKY

Szop i dwie laski w japońskich klimatach...



Taito wreszcie postanowiło wypuścić poza Japonię tę przyjemną i nietypową strzelaninę. Dlaczego wreszcie? Dlatego, że skończono bawić się tym tytułem już od ponad roku. Pocky and Rocky with Becky jest kontynuacją automatowego „Kiki Kai Koh” oraz następnych części wydanych jedynie na Super Nintendo. Będziemy kierować trzema różnymi postaciami – bliźniaczymi siostrami Pocky i Becky oraz wesołym szopem z czarnymi oczyma - Rockym. Każda z nich będzie posiadała inny atak miotany, cios z bliska oraz

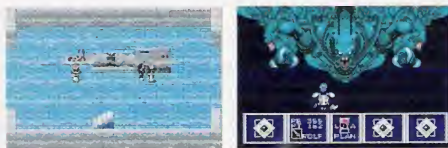


specjal. Altron Corporation (developer) obiecuje dość zawiłą fabulę, przekazywaną między kolejnymi etapami w postaci artworków anime. Zresztą w takim stylu będzie również wykonana cała reszta – od samych postaci, przez otoczenie, na dźwięku z muzyką kończąc. Oprócz tego będą oklepne patenty ze znajdowaniem kluczy do kolejnych epizodów i wymagający bossowie, mający pojawiać się bardzo często. W chwili gdy czytacie te słowa, Ameryka zapewne gra – my musimy czekać do 13 grudnia. ■

PHANTASY STAR COLLECTION

Kolejna odgrzewanka od Sega...!

Phantasy Star to największa i najlepsza obok Shining Force seria gier RPG od mistrzów z Segi. Owi panowie zamierzają wydać na GBA trzy części Phantasy Star z Sega MegaDrive/Genesis, całość zamykając na jednym cartridge'u. Jako osoba, która miała swego czasu do czynienia z tą trylogią science-fiction zapewniam, że warto czekać. Łącznie będziemy musieli ukończyć trzy oddzielne na pozór linie fabularne, mające jednakże ze sobą wiele wspólnego. W pierwszej części bohaterowie (a z nimi – my) udają się do układu słonecznego Vast Algo, aby pokonać Króla Lassic. W drugiej trzeba będzie uratować planetę Mota, do której



ponownie zbliża się śmiertelne niebezpieczeństwo. Ostatnia część, najbardziej rewolucyjna, niesie ze sobą mocno rozbudowany system walki, siedem olbrzymich krain oraz aż cztery różne zakończenia. Grafika pozostanie bez zmian – i nie sądzę, aby było to jakkolwiek ujmą w stosunku do takiego, dajmy na to, Golden Sun. Uwierzyć mi na słowo – jest na co czekać! Zarezerwujcie sobie jakieś trzy tygodnie wolnego gdzieś po 11 grudnia i zapomnijcie o bożym świecie. Mam nadzieję, że THQ nic tu nie sknoci – bo tu nawet nie ma co knocić. ■

DIGI CHARAT – DIGI COMMUNICATION

Kultowi przybysze z kosmosu-nyo!

Tego nie spodziewali się nawet najwięksi polscy fani tego wspaniałego i jednego z bardziej zakreconych anime. Digi Charat na GameBoy Advance! Gra wyszła już w Japonii i nie ma co liczyć na europejską bądź amerykańską premierę. Digi Charat – Digi Communication jest rozbudowaną przygodówką opowiadającą o przygodach kosmitów, których celem jest zdobycie sławy na ziemi. Tak więc przylatują i nie będąc przygotowanymi do tutejszych warunków, stwarzają wiele przeżabawnych sytuacji. Jednym słowem – fabuła gry w 100% odpowiada tej z ekranów naszych telewizorów. Mimo, że jest to gra przygodowa, znajdziemy w niej wiele oddzielnych, często zręcznościowych, czasem logicznych subquestów – jednym z nich będzie praca w barze, innym – puzzlowate układanki. W odczyt rzuca się piękna grafika. Kresce nie można zarzucić – jest dokładnie taka jak w anime. Zostały również podłożone te same odgłosy postaci wraz z charakterystycznym „nyo” na końcu każdego z zdań.

Niestety prawdziwi fani są zmuszeni do importu. Na Wasze nieszczęście wysoka cena to nie wszystko – trzeba znać japoński w stopniu co najmniej średnim (tam są dosłownie tony tekstu!). Czy są jacyś chętni-nyo? ■

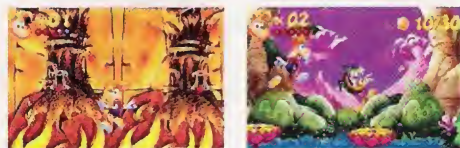


RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Super Mario Advance 3 do lamusa?

Rayman, który wyszedł tuż po premierze najnowszego handhelda Nintendo, postawił bardzo wysoko poprzeczkę na polu gier platformowych. Mało komu udało się do niej zbliżyć, a tym bardziej przeskoczyć. Trzecia część ukaże się 4 marca. Ten dzień powinien przyćmić wszystko – nowy wygląd gry po prostu powala na kolana! Facelifting, jakiemu poddano otoczenie, postacie i samego Raymana jest wprost niewiarygodny. Kolorów jest trzy razy tyle co poprzednio, a i doszło wiele cieszących oko detali. Ubisoft zapewnia, że ujrzymy bardzo rozległe poziomy – to nie będą plansze, które znów polegają na brnięciu coraz to bardziej w prawo, w lewo, w górę lub w dół. Teraz aby przejść dalej, trzeba będzie ostro kombinować. Szukać poukrywanych kluczy, przestawiać dzwignie tudzież rozwiązywać zagadki logiczne. Jednym słowem – będzie o wiele więcej zabawy! W ostatecznej wersji znajdzie się mnóstwo niespotykanych przedtem pomysłów, jak jazda

na nartach wodnych (widok zza pleców!), wyścigi na rakietach... Nie obędzie się bez upgrade'u naszego heroosa – niestety nie wiadomo, na czym będzie to polegało. Najprawdopodobniej chodzi o dodanie wielu nowych umiejętności – niestety Ubisoft nie chce puścić nawet pary z ust na ten temat. W każdym razie zostanie sztandarowa piastka i helikopter. Przypuszczam, że dojdzie możliwość strzelania kulkami jak w „The Great Escape”. Jest na co czekać – powtórzę jeszcze raz datę: czwartego marca Advance wkracza w nowy wiek! ■



SUPER MONKEY BALL JR.

Kula niespodzianka – z małpą w środku!

Jeden z najbardziej innowacyjnych tytułów wydanych kiedykolwiek przez Segę został już ukończony! Super Monkey Ball Jr. od dwóch tygodni jest dostępne w Japonii – my natomiast będziemy mogli złapać małpę w kulkę dopiero w styczniu 2003. SMB Jr. to gra logiczna opierająca się na bardzo prostym schemacie – przeprowadź kulkę z zamkniętą w niej małpą przez wiele zakręconych labiryntów. Oczywiście naszym głównym przeciwnikiem jest czas. Brzmi nieźle? Najlepsze dopiero będzie, bowiem dodany zostanie tryb multiplayer dla czterech osób! W nim znajdują się specjalne mini gierki, jak Monkey Bowling (po prostu kręgle), Monkey Fight (zepchnij resztę małp szonów z planszy), Monkey Golf (traf do dziurki) oraz Monkey Duel (najwykleszy w świecie wyścig – tylko 2 osoby). W wykonaniu tej gry wyczuwam kolejną



rewolucję – wszystko w pełniutkim 3D! Bez żadnych pseudo „a la Mode 7”. Jestem głęboko przekonany, że Super Monkey Ball odniesie olbrzymi sukces, podobnie jak niedawno wydane wersje na GameCube'a. Boję się jedynie o sterowanie – Advance wyposażony jest tylko w cyfrowy krzyżak, a potrzeba będzie wiele precyzji. Zresztą, czym ja się martwię – ufam Sedze, bo ta firma mnie nigdy nie zawiodła! ■

WYSYP DLA E-READERA!

Nostalgia w modzie...

Nintendo ostro zabralo się za swój ostatni wynalazek do GameBoy Advance – E-Reader miał swoją premierę w Japonii (i jak na razie tylko tam) 16 września. Jest to specjalne urządzenie wkładane w port na cartridge, potrafiące uruchamiać gry zapisane na specjalnych, małych kartach. Są to najczęściej klasyki ze stajni „BigN”, choć zdarzają się całkiem nowe tytuły. Owe pozycje będą oczywiście

tańsze niż premierowe tytuły. W chwili obecnej na japońskich półkach sklepowych można spotkać następujące gry: Donkey Kong Jr.-e, Excitebike-e, Ballon fight-e, Pinball-e, Tennis-e, Donkey Kong-e, Ice climber-e, Mario Bros-e, Urban Champion-e i Baseball-e. Ponadto do końca grudnia wyjdą trzy całkiem nowe: Pokemon-e, Animal Crossing-e oraz Mario Party-e. Jak zapewne zauważyliście, każdy tytuł kończy się na „-e”. I rzeczywiście jest to oficjalny znak, którym Nintendo postanowiło oznaczać gry pod E-Readera. Większość z wymienionych powyżej pozycji będzie miało dodany tryb multiplayer oraz możliwość współpracy z GameCube – przykładem niech będzie Animal Crossing (wersja na GCN już jest). Szanse na dotarcie tego wynalazku do Europy są niestety dość małe. Dla największych zapaleńców pozostaje zatem import. ■



KRÓTKO I NA TEMAT

RARE po ostatnim przejściu do obozu Microsoft milczało w sprawie gier na GBA. Teraz wszystko się wyjaśniło – szefostwo oficjalnie zapowiedziało, że prace nad Diddie Kong Pilot, Sabrewulf i Banjo Kazooie zostały wznowione. Tak więc pozostaje nam czekać – każda z tych gier ma szansę zostania olbrzymim hitem!

Fani amerykańskich komiksów łączcie się! Premiera The Invincible Iron Man zbliża się do Was coraz to większymi krokami. Już 17 grudnia okaże się jakie w rzeczywistości będzie owo połączenie platformówki ze strzelaniną. Developerem jest Torus Games, a za wydanie odpowiada Activision.



Niepokonany Jazz Jackrabbit powraca! Bohater tego olbrzymiego pecetowego hitu pojawi się na naszych małych ekranach w całkowicie nowym wcieleniu! Czyli żadnych „przeszłościowych” konwersji, do których przyzwyczailo nas Nintendo! Po prostu wszystko



będzie zrobione od nowa. Już nie mogą się doczekać – ci, co swego czasu grali, zapewne wiedzą jaki jestem podekscytowany... Jako bonus dołączamy obrazek ukazujący pudełeczko, w jakim będzie sprzedawana gra.

W recenzji Drivera 2 Advance autor wspomina Starsky'ego & Hutch'a. Niedługo wyciągniecie z szafy sztruksowe marynarki z latami na łokciach, bo dwaj dzielni detektywi powrócą – w grze do złudzenia przypominającej... Drivera. Dobrych gier nigdy nie za wiele, nawet jeśli bazuja na starych licencjach i ciut ogranych pomysłach. Może jakiś polski developer pomyślałby w takim razie o przeniesieniu na GBA serialu „07 zgłoś się”?

Castlween, poprzednio znane jako Halloween, to jeden z tych dziwnych tytułów, które na pewno zbiorą dobre recenzje, ale z dużym prawdopodobieństwem można przyjąć, że otumanieni liskami, smoczkami i dziewczynami z niekiepskim biustem gracze nie zwrócą na nią uwagi. Nam jednak pomysł wycieczki do świata zmarłych w dzień Halloween bardzo się podoba i czekamy na ten tytuł. Pomijając fabułę, będzie to kolejny przygodówko-platformerek. Cieszymy się jednak, że tym razem zamiast kwiatuśków i motylek role ozdób będą pełnić czaszki i nietoperze. Zawsze to jakaś odmiana.



Kolejny potencjalny hit to Crazy Taxi: Catch a Ride. Odkąd ta gra pojawiła się na automatach, a potem na Dreamcasie, grał w nią każdy i każdy ją chwalił. Niebawem osobiście przekonamy się, czy na GBA będzie tak samo dobra. W ogóle czekamy na gry Segi, które na ekrany GBA obiecało przenieść THQ – mowa choćby o Virtua Tennis, czy zapowiadanych obok Super Monkey Ball Jr. i Shinobi.



KRÓTKO I NA TEMAT

Wormsy zaległy się również na naszej małej konsolce! Po wydanym w listopadzie Worms World Party (ze wspólnym trybem multiplayer) Ubi Soft planuje wypuścić logiczną odmianę noszącą nazwę „Worms Blast”. Developerem jest oczywiście Team17, który nigdy nie opuszcza swych ukochanych robaczków. Data premiery – 2 stycznia.

Kein zapowiada się na jedną z ciekawszych gier początku 2003 roku. Będzie to zgrabny mix platformówki z chodzoną bijatyką oraz RPG (vide Dungeons & Dragons Tower of Doom). Wszystko ma być przedstawione w stylu Super Deformed – czyli wielkie oczy, małe nóżki, wielka głowa, mały tułów. Za owym przedsięwzięciem stoi GIMX media.

Zanim wydacie wszystkie oszczędności na tegoroczne hity, wypuszczone na rynek precyzyjnie na tydzień przed Gwiazdką, pomyślcie o przyszłości. Nie, nie namawiamy Was do inwestowania w obligacje ani grania na giełdzie. Chcieliśmy tylko przypomnieć, że w tej chwili jest zapowiedzianych około czterdziestu gier, które z pewnością ukażą się w pierwszym kwartale roku 2003.

Na przykład takie Lost Vikings – klasyczna zręcznościówka, hit nad hity. W sam raz w prezencie urodzinowym dla starszej siostry lub brata. Albo Munch's Oddyssey, ongiś zapowiadany na PS2, potem wydany z wielkim hukiem na Xboxa. Na 100% to cudemko spłazczy się z 3D do 2D, ale kto grał w poprzednie części na PSXie, ten wie, że w żadnym stopniu nie ujmuje to jakości przygodom sympatycznego Mudokona oraz paru innych małych popaprańców.



Buffy the Vampire Slayer na GBA to tytuł, który równie dobrze może się okazać hitem, jak i totalną porażką. Być może kilku nieszcześników miało niewątpliwą nieprzyjemność widzieć wersję Buffy na GBC? Jeśli nie – cieszyć się i wierzyć mi na słowo – była straszna. I nie mam na myśli nastroju, tylko jakości – zerowa grywalność, no i ta grafika jak z czasów ZX Spectrum. Br! No, trzymajmy kciuki za Buffy na GBA, oby się jej powiodło tak, jak na Xboksie.

Zapowiedziano też Aniołki Charliego oraz Przyczajonego Tygrysa, Ukrytego Smoka na GBA. Nie wiadomo, na ile fabuła tychże produkcji będzie zbliżna z tym, co widzieliśmy (albo i nie) na ekranie – ale z naszych przeczuć wynika, że o ile Crouching Tiger, Hidden Dragon (nawiasem mówiąc, to chyba jeden z dłuższych tytułów gry na GBA) ma w sobie pewien potencjał, o tyle Charlie's Angels będzie kolejnym marnym produkcyjniakiem, plasującym się jakościowo gdzieś pomiędzy VIP na GBC a którymś mniej udanym Tomb Raiderem.

Final Fantasy Tactics Advance w Japonii pojawi się już w połowie stycznia! Squaresoft podaje, że w grze znajdzie się ponad trzysta (!!!) misji i około 40 (!!!) klas postaci. FFT rośnie na prawdziwego potwora!

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

Hadoukenem w klocki!

Kilka miesięcy temu Capcom poinformował nas o rozpoczęciu prac nad konwersją (z PlayStation i automatów) Super Puzzle Fighter II Turbo, a teraz podaje konkrety i precyzuje datę premiery (już 21 stycznia!). Powyższy tytuł to logiczna gra zręcznościowa osadzona w świecie capcomowskich bijatek. Czerpie ona garściami z tak kultowych pozycji jak Columns, Tetris czy Puzzle Bobble. Z góry zlatują różnokolorowe klocki, które można obracać we wszystkie strony. Nasze



zadanie polega na układaniu ich kolorami tak, aby łączyły się w coraz to większe grupki. Zniszczyć je można spuszczając na nie okrągły klocek tego samego koloru. Jest jednak jeden warunek - klocki mogą zniknąć dopiero po utworzeniu co najmniej kwadratu o bokach 2x2. Na początku wybierzemy jednego z dziewięciu zawodników. A kto jest na liście? Same sławy: Akuma, Chun-li, Dan, Ken, Ryu (z serii Street Fighter), Morrigan, Hsien-Ko, Felicia, Donovan (Darkstalkers) oraz Devilot (Cyberbots). Podstawą tej gry na PSX był tryb multiplayer i, co najważniejsze, znajdzie się on także w wersji na Advance! W ruch pójdą znane patenty z przerzucaniem felemych klocków na plansze przeciwnika, przeszkadzajek itp... Zapewniam was, że rzeź jest nieziemską. Ta gra wraz z Super Monkey Ball Jr. pokazuje, że gry logiczno-zręcznościowe wciąż żyją i, co najważniejsze, mają się znakomicie! ■

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

A imię jego brzmi: Link

Dzięki tej grze wydanej na Super Nintendo cały świat oszalał na punkcie bohatera noszącego imię Link (pomimo tego, iż na NES były od dawna dwie poprzednie części). Nintendo zrewolucjonizowało rynek tamtejszych gier przygodowych, wydając A Link to the Past. Teraz zamierza powtórzyć ten sukces wydając port na GameBoy Advance. W rzeczywistości na cartridge'u znajdują się dwie gry - wspomniana konwersja ze SNES i Four Swords Mode. Ta pierwsza to znakomite action RPG - kierujemy młodym elfem Linkiem, który telepatycznie otrzymuje wiadomości od Zeldy proszącej go o pomoc. Będzie on musiał znaleźć Master Sword, udać się w podróż do świata ciemności, pokonać Ganona i przywrócić pokój w krainie Hyrule. Fabuła jest bardzo mocnym punktem tej pozycji. Będzie wiele zagadek, dialogów, misji dodatkowych oraz walk odbywających się w czasie rzeczywistym. Co to oznacza? Najwykleszą grę zręcznościową, w której trzeba wymachiwać mieczem, rzucać bomby, czary, używać specjalnych przedmiotów.

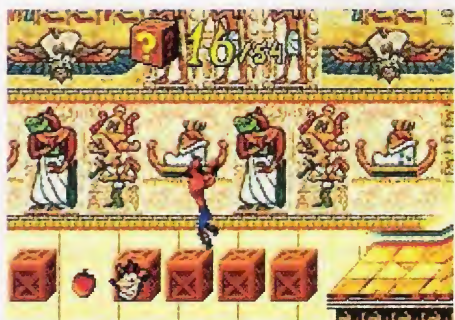


Four Sword Mode natomiast to gra stworzona w całości od nowa, przeznaczona tylko i wyłącznie do zabawy w multiplayerze - z nowym designem, grafiką i usprawnionym sterowaniem. Kiedy to wszystko? Niedługo, bo już 9 grudnia! Niestety termin ten dotyczy Ameryki - my, jako cywilizowani ludzie, musimy kulturalnie poczekać do nowego roku. ■

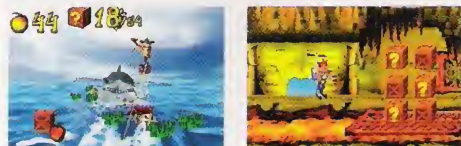
CRASH BANDICOOT 2 N-TRANCED

Rudy kurokrad znów żądny jabłek!

Ależ ten czas szybko leci. Universal Studios w marcu bieżącego roku wypuścił Crash Bandicoot The Big Adventure, a teraz przyszedł już czas na wprowadzenie na rynek kontynuacji o podtytuł N-Tranced. Fabuła jak zwykle nie jest zbyt wymagająca. Jest sobie czarny charakter N. Tropy, któremu za pomocą diabelskich, hipnotycznych sił udało się przekabacić na swą stronę N. Trance. Oprócz owego



gościa zahipnotyzował także wszystkich przyjaciół Crasha, tym samym kierując ich przeciw niemu. Dlaczego? Zwykła, nieposkromiona chęć zemsty. Vicarious Visions, który jest developerem, obiecuje 40 plansz - nie licząc tych bonusowych. Wszystko ma być jeszcze bardziej zakrecone. Dostaniemy w swoje łapska między innymi ręczny helikopter, narty wodne (przy okazji ucieczki przed olbrzymim rekinem!) oraz zaczarowany dywan. Pojawiają się nowe skrzynie - oprócz tych do skakania, z nitro oraz TNT będzie skrzynia z lodem. Rozgrywka zostanie wzbogacona dwoma innymi grywalnymi postaciami - Coco oraz Crunch. Oprawa wizualna jest o wiele lepsza niż wcześniej! Tła posiadają swoistą głębię, no i kolory są bardziej żywe. Jak ta wybuchowa mieszanka sprawdza się w praniu? Przekonamy się 7 stycznia. ■



ZAGROŻENIE DLA ADVANCE'A ZBLIŻA SIĘ !!!

Producenci telefonów komórkowych szturmują rynek przenośnych konsol!

Pozycja Game Boya Advance jest w 100% bezpieczna i ugruntowana na całym świecie. Technicznie dość prosta zabawka zagarnęła dla siebie praktycznie cały rynek. Kilka mądrych głów w wielkich korporacjach zapewne zobaczyło w tym wszystkim szansę zaistnienia dla siebie. Jako pierwszy z planem zbudowania konkurencyjnej dla GBA konsolki ujawnił się Ericsson.



Pomysł zaczął tlić się w główkach szefostwa firmy jakieś 2 lata temu. Zeszłego roku pojawiły się pierwsze informacje na temat sprzętu – niestety brak funduszy przyczynił się do zawieszenia prac nad tym projektem. Teraz mamy koniec roku 2002 i Ericsson znów wyjeżdża z pomysłem stworzenia konkurencji – tym razem całkiem na serio. Sprzęt ma nosić nazwę Red Jade, a jego premiera zapowiadzana została na wrzesień 2003 roku! 64 bity to przewodnie hasło firmy – tyle będzie ich miał główny CPU. Najważniejsza jest jednak jest specjalistyczna budowa wspomagająca wyświetlanie brył 3D. Efekt końcowy ma przypominać coś pomiędzy PlayStation, a Nintendo 64! Red



Jade będzie wyposażony w wielokanałowy dźwięk PCM. Wszystko będzie wyświetlane na ekraniku TFT LCD w paletcie 65536 kolorów. Teraz najważniejszy szczegół – konsola Ericssona będzie obsługiwała standard Blue Tooth! Co to oznacza? Bezproblemowe, bezprzewodowe łączenie się z innymi sprzętami (nie tylko drugą konsolą) przy wykorzystaniu fal podobnych do radiowych. Niestety nie podano żadnych danych dotyczących zaplecza

przygotowywanych gier, które to ewentualnie miałyby zapewnić Red Jade sukces rynkowy. Wiadomo jednak, że będzie można ściągać je ze specjalnych serwerów. Ciekawi Was, ile takie cacko może kosztować?

Przewidywana cena na starcie ma być niższa od 100\$ czyli całkiem... tani!

Drugim zawodnikiem mającym zagrozić konsoli Nintendo jest Nokia ze swoim N-Gage. Po raz pierwszy ów „wynalazek” pokazano na listopadowej konferencji w Monachium dotyczącej technologii bezprzewodowej. Niestety, nie są znane żadne dane

dotyczące specyfikacji technicznej. Jedno jest pewne – N-Gage będzie prawdziwym, przenośnym centrum rozrywki z kolorowym wyświetlaczem

oraz wymiennymi cartridge'ami. Tak więc w jednym „pudełku” zamknięty zostanie telefon, fax, organizer, konsola, aparat (możliwość podłączenia), Internet – żyć nie umierać! Wystarczy wrażeń? Nie? To teraz gwóźdź programu – Nokia ma jeszcze jednego asa w rękawie. A w zasadzie dwa. To Sega oraz Taito,



które oficjalnie potwierdziły wsparcie! Te firmy będą tworzyły gry dla Nokii.

Nieoficjalnie mówi się o zainteresowaniu tym sprzętem ze strony takich firm jak Capcom, Konami oraz Koei. Ciekawy jest także design tego potwora. Niepokoi mnie jedynie dość mały ekran – no i jeszcze w kształcie kwadratu...

Przedstawiłem Wam dwie wschodzące gwiazdy. Nie należy jednak zapominać o konkurencji, która żyje swoim życiem! W Japonii dużą część rynku zgarbił WonderSwan Crystal od Bandai – szczególnie dzięki mocnemu wsparciu Squaresoft i konwersji jego starszych części sagi Final Fantasy.



Także całkiem dobrze radzi sobie alternatywa z Korei – GamePark 32. Wyszedł już kodek Divx, tworzone są coraz to lepsze emulatory starszych konsol – m.in. konsoli Super Nintendo, Sega Genesis, Game Boy Color czy nawet M.A.M.E! Underground rozwija się porządnie... Całkiem inną odkrocznią od Advance'a, bo nie



można tego nazwać konkurencją, są telefony komórkowe nowej generacji z obsługą apletów Java. Sega ostro zabrała się za pracę nad grami dla tego typu sprzętów – stworzyła nawet osobny oddział o nazwie „Sega Mobiles” - <http://sega.com/mobile>.

Pewnie myślicie „co takiego można wykombinować na zwykłą komórkę”. Co takiego? Może te tytuły Wam coś podpowiedzą: Monkey Ball, Pet



TV, Sega Snowboarding, Soccer Slam.

Ciekawi jak to wygląda? Spójrzcie na screeny obok... Jak widać konkurencja zaczyna deptać Nintendo po piętach – rynek konsol przenośnych czeka wielka próba. W sumie to bardzo dobrze, bo korzyść z tego możemy mieć jedynie tylko my – konsumenci. ■



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Na pewno wierzycie już w czary. W gadające koty, kamienie filozoficzne, skarby i latanie na miotłach. Do długiej listy dziwactw tego świata dodajcie teraz nową grę o Harrym Potterze, która zapewne znajdzie tyle samo wrogów, co miłośników.

HISTORIA...
A było to tak. Mały, rozczochrany chłopiec imieniem Harry, mieszkał ze swoim znerwicowanym wujostwem i ich synalkiem Dudleyem. Nie był to łatwy żywot – sami wiecie. Prześladywanie pod schodami, ciągłe wrzaski i wieczne niezadowolone. Można zariować. Harry miał się jednak nienajgorzej. Był przecież czarodziejem i od jakiegoś już czasu studiował sztuki magiczne w Hogwarcie. Mimo swojego niezadowolonego małego czarodzieja nawiązać do domu jednak nie może – wciąż jest pilnowany. Nie może też uprawiać czarów, bowiem zabrania się tego poza terenem szkoły. Ciężko więc za szkołą nie tęsknić. Tymczasem pojawia się nowa postać, Dobby. Dobby jest domowym skrzatkiem i ma dla Pottera ważną informację. Ostrzega go mianowicie przed powrotem do ukojonej szkoły. Jeśli by bowiem wrócił, wprawi w ruch zjawiska tak straszliwe, że może nawet stracić życie! Dobby wypowiedziawszy złą wróżbę zniknął, a wkrótce potem pojawia się Ron (oraz jego dwaj bracia – Fred i George), by na pokładzie latającego fforda zabrać Pottera jak najdalej od koszmarnego rodziny. Młody czarodziej chwytając więc pośpiesznie swoje rzeczy i wymyka się przez okno sypialni, wprost na siedzenie latającego samochodu. Słowa domowego skrzatka nie dają mu jednak spokoju. Co się stanie i dlaczego wszystko zacznie się jeszcze przed rozpoczęciem roku szkolnego –

oczywiście dowiedzie się z gry!

KTO JEST NAJPIĘKNIEJSZY?

Trzeba Wam wiedzieć, że Harry Potter And the Chamber of Secrets (czyli Harry Potter i Komnata Tajemnic), to jedna z najładniejszych gier na GameBoya Advance. Jeśli wkraczamy w niej do zamku, możemy liczyć na to, że jego komnaty będą naprawdę piękne. Na ścianach wyrysowano spękaną cegły, wiszą obrazy, w kątach porostawiano świeczniki. Naprawdę trudno się nie zachwycić. Nie jesteśmy przyzwyczajeni do takich gier na GameBoya Advance, na które patrzy się z przyjemnością. Nawet komuś przez ramię. Tu aż miło spoglądać na wciąż zmieniające się krajobrazy. Konkurencję same dla siebie stanowią także scenki animowane w Harry Potter And the Chamber of Secrets. Można znowu powiedzieć: jedno z najładniejszych na GBA. Może bez cudownego naginania „mocy” kieszonki do poziomu niemożliwości, ale za to naprawdę sprytnie wyreżyserowane. Gdyby cała gra Harry Potter And the Chamber of Secrets była na tym poziomie, co grafika – bez wątpienia mieliśmyby hit, któremu zagrozić mógłby dopiero... kolejny Harry Potter na GBA. Nie jest tak, niestety. Już po chwili grania, po pierwszych ochach i achach nad wyglądem, zaczynamy mieć nieco zastrzeżeń...

JAK CIĘ WIDZA...

W Harry Potter And the Chamber of Secrets widok jest izometryczny. Przez większość czasu gry obserwujemy postać z góry, ale pod pewnym kątem (spójrzcie na obrazki). Jakie są tego konsekwencje? Produkt ten jest w głównej mierze przygodówką starego typu, czyli brnąć przez jej scenariusz, szukać będziemy dziesiątków dziwnych przedmiotów, niekoniecznie ze sobą powiązanych. Następnie przedmioty odnalezione będziemy gdzieś nieść, używać ich w określonych miejscach, albo dawać komuś, a ten ktoś da nam kolejne przedmioty. I tak się dzieje w kółko. Do tego widok izometryczny nie przeszkadza. Wszędzie jednak czają się na Pottera liczni wrogowie, których trzeba omijać, albo walczyć z nimi. I to pierwsza pułapka. Harry strzela swoją magiczną różdżką. Żeby strzelić trzeba wycelować. Żeby



Lista czarów jest imponująca. Harry nauczy się ich podczas gry. Są niezbędne do przejścia dalej.

wycelować trzeba dokładnie określić kierunek. A jak określić kierunek, kiedy, by wycelować do przodu, musimy wcisnąć dwa przyciski GBA na raz i to z jednakową siłą? Nie jest łatwo, tym bardziej, że niewielu wrogów tkwi nieruchomo w miejscu, zaś większość jest niewielkich rozmiarów i do tego sprawnie się przemieszcza. Oprócz walki w Harry Potter And the Chamber of Secrets będzie też trochę skakania. I tu kolejny problem. Ma bowiem ta gra ciagoty w kierunku platformek. Wiedzą – trzeba wycelować, skoczyć, trafić tam, gdzie się chciało, a w międzyczasie unikać różnego rodzaju ognia, dymów, iskiei, spadających sopli, ciężarów i tak dalej. I znowu rozbijamy się o to samo: w jaki sposób uniknąć tego wszystkiego i wycelować, skoro przód nie jest z przodu, tylko jakoś na ukos. Nie jest łatwo, drodzy Państwo. Nie jest łatwo. A jak zatem jest?...
JEST NIECO NUDNO...

No właśnie. Dlaczego? Tak jak ładne dziewczyny mogą być nudne, jeśli nie są za mądre, tak Harry Potter And the Chamber of Secrets nie ujmuję polotem. Wszystkie czynności, jakie w grze trzeba wykonać, dadzą się sprowadzić do następującej listy: znajdź pięć sztuk czegoś, przedostań się gdzieś tam, znajdź komuś coś tam. Koniec. Raz za razem, przygoda za przygodą, mamy wrażenie, że cały świat polega na szukaniu czegoś i zanoszeniu potem



Sam początek gry. Klimatyczna uliczka i potulny Hagrid, który zawsze służy pomocą. Niestety – do fryzjera się nie wybiera.

Czy można przenosić? Głównie przedmioty i mapy potrzebne do eksploracji wnętrza. Autorzy jednak nie chcą ujawniać wszystkich sekretów. Wszystko okaże się zapewne dopiero po premierze Harry Potter And the Chamber of Secrets na GameCube. Wtedy natychmiast damy Wam znać.

przykład przeczuci do
GameCube (vide
ramka). Czyli dzieje
się coś
ciekawego –
nie powiem,
że nie. Ale
ten medal
ma

druga
 stronę.
 Wszechobecne
 labirynty...
 O labiryntach w
 Potterze mógłbym
 pisać bez końca – tak,
 jak one się ciągną. Dajmy
 tu dwa przykłady.
 Zuzumiern, że zamek może
 ciągnąć kilometrami. Mieć
 korzytarzy, odnóg, ślepych
 Może mieć nawet
 nie nad wrzącą lawą
 Niech ma, a co? Ale kiedy
 dnego z zadań trafiamy
 zoologicznego, okaże
 omuś tam zaginęła
 Cóż więc zrobić?
 le szukać jej. Udamy się
 lepu, który okazuje się
 sam! Jakież zdziwienie,

promienie, dymienie... Bóg wie co jeszcze by się tam znalazło, gdyby moźolinie przeszukać całość. Dobra. Idziemy dalej i scenariusz wiedzy nas na strych. Ledwie wchodzimy na strych i... już wiem co się święci. Strych okazuje się być gigantycznym labiryntem z zapadniami, setkami tajnych przejść, wielkich wrót i przepaści. Grrrr... Nie można się było jakoś intelektualnie wysilić do tej pracy? Przecież to jest pójście po najmniejszej linii oporu! Będąc jeszcze uczniem szkoły podstawowej, całe godziny spędzałem nad kartkami w kratkę, rysując labirynty. Sprawiało mi to niejaką przyjemność. Całe zeszyty zamałowywałem tymi labiryntami. Włączam dziś Harry Potter and the Chamber of Secrets i widzę dokładnie to samo. Nie ważne gdzie, nie ważne co... Wszędzie pretekst na labirynt się znajduje. Przerażające. W ten oto sposób cała gra, która ma stanowić poparcie dla niewątpliwego hitu książkowego i kinowego, da się zamknąć w dwóch słowach – szukanie i labirynt.

Ala czy w tym wszystkim nie ma jakichś plusów? Oczywiście, że są. Ale, jak mawiali w filmie „Miś”: „Rzecz w tym, aby te plusy nie przesłoniły Wam minusów!”. Zacznijmy od tego, że gra się faktycznie miło. Harry Potter And the Chamber of Secrets miał być grą dla młodszych odbiorców i nie należy ustawiać jej w jednym szeregu z tytułami, w których brnie się setkami kilometrów, tylko po to, żeby za chwilę wracać do punktu wyjścia. Tu raczej wszystko jest dość proste, a wyznaczane zadania niezbyt trudne. Jeśli szukamy pięciu kryształów, możemy mieć pewność, że oba leżą gdzieś niedaleko, a odnalezienie ich nie będzie nastrożać większych trudności. Światne są też znajdowane po drodze czary, które można rzucić na wrogów. Większość z nich jest ofensywna, jak na przykład magiczny ogień, który udaje prawdziwy, albo czar nokautujący. Niejaką satysfakcję daje także kolekcjonowanie kart z najważniejszymi postaciami Hogwartu, które wykonane są ładnie, a na ich rewersach widnieją ciekawe informacje o sławach Szkoły Magii. Jest o co się pobić. Miło też patrzeć na rozliczne ciekawe rozwiązania autorów gry: od wspomnianych metod ukrywania się i skradania począwszy, a skończywszy na wszelkiego rodzaju kolejkach linowych, zapadnicach, dźwigniach i mechanizmach, którymi Potter postugiwał się będzie podczas swoich poszukiwań.

Naprawdę przy odrobienie dobrych chęci można się w HPATCOS wciągnąć na całego.

Podsumowując, powiem tak. Nie mamy tu do czynienia z grą wybitną, ale raczej wykonaną poprawnie. Mającą swój urok i na pewno taką, w którą chętnie pobawicie się w autobusie, czy pociągu. Na pewno nie na jedno posiedzenie. Urok powtarzających się, bezkresnych labiryntów może odrzucić nawet największych miłośników Pottera i jego przyjaciół. Ale wyobrażam sobie sytuację, że siada się do tej gry na dwie godzinki dziennie – akurat tyle, żeby gdzieś dalej dojechać, czy czekać w kolejce do lekarza. Wtedy owszem. Jest się w co bawić i jest gdzie droczyć krobki. Jeżeli zatem macie taką wizję spędzania czasu z GameBoyem Advance - Harry Potter and the Chamber of Secrets czeka. Nie ma co się zastanawiać.

Tym razem romantyczna scena przy kominku. Nie powiemy Wam, jak się skończy. Po co psuć klimat?



Najcięższe połączenie idei labiryntu z ideą zręcznościówki. Nie dość, że wąsko, to jeszcze w dół... Brrr...



A tu już nie obędzie się bez skoku. I widzicie? Trzeba skakać pod kątem. Domyślcie się. Ile to nerwów.



Dziki harce na miotle. W tej mini-grze trzeba przelecieć przez zawieszony w powietrzu pierszczenie. Za ultraszybkie wykonanie zadania – niespodzianka w postaci rzadkiej karty.



Jak nie skakanie i latanie, to przemykanie między płomieniami. W tej grze ciągle coś się dzieje.



Albo tak jak tutaj. Nie dość, że trzeba odpowiednio przesunąć bloki skalne, to jeszcze „oszukać” płujące ogniem kolumny.

Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: zrecznosciowo - przygodowa
Liczba graczy: 1

Przepełniona, bez ironii. Widać, że w tę grę włożono wiele pracy. Animacji postaci też niczego nie można zarzucić.

Nic się nie zmieniło od czasów pierwszej części. Włącz te same popiskiwanie i brzdęki. Nic szczególnego.

Nieźła. Jest nieco monotonna - wciąż przewijający się motyw labiryntu może odstraszyć ale wynagradza to zdecydowanie klimat.

7.0



Najważniejszą nowością w Tony Hawk's Pro Skater 4 jest pozbycie się limitu czasowego. Teraz bezstresowo jeździmy i badamy teren, a zadanie otrzymujemy wtedy, kiedy tylko mamy na nie ochotę. Wszędzie spotykamy pieszych żółtodziobów, którzy wyznaczają nam cel.



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Już trzeci raz Tony Hawk ląduje na GameBoyu Advance. Ląduje z flipem i kontynuuje kombosa...

Nazywa się Tony, a mówią na niego Jastrząb. Kiedy był jeszcze tylko małym "jarząbkim", nikt nie podejrzewał, że może być wielki. Robił to, co kochał - jeździł na desce. Jego marzeniem było wykonanie ollie 540, kickflip 540, varial 720 i 900. Udało się - w 1999 roku zakończył karierę wielkim sukcesem. Teraz aktywnie pomaga przy tworzeniu gry z jego nazwiskiem w tytule. Ja mam przyjemność testować czwartą część, wydaną oczywiście na GameBoya Advance.

Najważniejszą nowością jest pozbycie się limitu czasowego. Teraz bezstresowo jeździmy i badamy teren, a wyzwanie otrzymujemy wtedy, kiedy tylko mamy na nie ochotę. Wszędzie spotykamy pieszych żółtodziobów, którzy wyznaczają nam cel. Wcisnąc przycisk 'L' rozmawiamy z nimi i przechodzimy do roboty. Każdy z nich ma do zaoferowania 3-4 zadania, a biorąc pod uwagę fakt, iż jest ich kilku na planszy - na pracę nie będziemy narzekać. Większość to powtórka z rozrywki, ale odnajdziemy też parę nowych pomysłów, nieco podobnych do siebie. Znowu mamy do zebrania napis 'SKATE', gdzieś trzeba wykonać odpowiedni trik na specyficznym przedmiocie, pozbić tokeny (żetony) porożrzucane po całym etapie, no i nabić odpowiednią ilość punktów za triki. Nowość to zbieranie literek, które połączone dają napis 'COMBO'. Łatwo nie jest, ponieważ możemy to robić tylko podczas wykonywania ciągłych ewolucji - stąd ten napis. Oprócz tego jest jeszcze jeden ciekawy patent, w którym trzeba po kolei trząść triki o nazwach widocznych w rogu ekranu. Jeśli napis zniknie - zegnamy się z wyzwaniem i próbujemy ponownie. Przyznam, że to ciekawy pomysł. Nudzić przy Hawku Czwartym na pewno się nie da.

GBA nie ma tyle mocy co PlayStation 2, Xbox czy GameCube, dlatego autorzy musieli zrobić coś pomiędzy grafiką 2D a 3D, żeby tytuł nie tracił na grywalności. Podobnie jak w dwóch poprzednich częściach na Advance'a, zastosowano rzut izometryczny. Szczerze mówiąc mam już dość tytułów wyglądających w ten sposób. Czy nie można stworzyć czegoś innego, lepszego, a zarazem innowacyjnego? Mimo tego, nowy Tony nie odstaje od swoich poprzedników. Proste, lecz efektowne modele skejterów, zbudowane z poligonów, nie są lepsze ani gorsze od dwójki czy trójki. Celowo

powiększono postacie, abyśmy mogli przyrzeć się wykonywanym trikom. Ich wygląd to nie klasa, lecz ekstraklasa. Każda ewolucja na desce jest świetnie animowana. Obeznani z tematem bez problemu rozpoznają wszystkie sztuczki.

Nie byłbym rzetelnym recenzentem, gdybym nie pochwalił świetnie zbudowanych leveli, przeniesionych z konsol next-gen. Kolejny raz Vicarious Visions udowodnił, że nie ma rzeczy niemożliwych. Plansze ponownie bardzo przypominają te z dużych konsol, nie ma mowy o znaczących odstępstwach. Śmigamy po sześciu lokacjach, a jest z czego wybierać: Skate College, Alcatraz, Kona, Shipyard, Zoo i London. W wersji na duże konsole było ich dziewięć. Żeby przejść do następnego levelu, należy zaliczyć odpowiednią ilość questów. Kiedy już to zrobimy, podjeżdżamy do jednego z

przechodniów, wciskamy 'L' i wybieramy etap, do którego chcemy się przenieść.

Żał mam jedynie do oprawy audio, pozostawionej bez zmian. Wciąż do ucha wpadają kiepskie kawałki kultury hip-hopu, heavy metalu i punk rocka. Niestety, znowu zabrakło wokalu.

Poczekajcie na recenzję Aggressive

Inline, a dowiedzie się, co znaczy dobra muzyka w grze. W tle jakby nic się nie dzieje. Brzdęknięcia deskorolki, odgłosy upadku, albo samochodowy klakson - to stanowczo za mało.

Obłożenie przycisków także się nie zmieniło. Sterowanie jest łatwe do opanowania, po paru minutach można je obcykać. Ciągłe chodzi o najbardziej rajujący element zabawy, a mianowicie - czesanie trików.

Możemy zdobyć się na podniebne ewolucje, wykonując 'grabys' przy pomocy krzyżaka i przycisku 'R', albo poszaleć 'flipami' dzięki 'L', chyba że ktoś woli 'grindować' na rurkach - do tego służy guzik 'A'. Jedną z najbardziej ciekawych okoliczności, są comba przy grindowaniu. Wskakując na rurkę, wciskamy 'A' i ślizgamy się po niej jak najdłużej. Żeby nabić więcej punktów, wystarczy kombinować z tym przyciskiem, a nasz skater sprawę

załatwi sam, grindując w różnych pozycjach. Nie mylicie tego ze specjalnymi grindami, bo to jest coś zupełnie innego.

Przed ukazaniem się gry miałem obawy, czy nie dostaniemy powtórek z rozrywki. Bałem się, że wykonywanie tych samych czynności w każdej części może się znudzić i myślałem o THPS4, jako słabej i nic nie wnoszącej do zabawy. Dobrze, że się myliłem. Świetna animacja, jeszcze lepsze zadania, możliwość łapania się samochodów, nowe triki, wyrzucenie limitu czasowego - jest pięknie, choć z roku na rok, wraz z kolejną częścią tak nie będzie. Oby moje obawy co do płatki były bezpodstawne. Widać, że da się jeszcze wiele zrobić, ale jednak ciągle będzie to powielanie starego pomysłu. Trudno, zawsze znajdzie się ktoś, kto jeszcze nie spróbował ostrej jazdy na deskorolce. A dla niego Tony będzie wręcz idealny.

FoTeL



W grze dostępnych jest sześć plansz. W każdej chwili możemy przejść do następnej, jeśli tylko mamy zaliczoną odpowiednią ilość zadań.



Jedną z innowacji jest łączenie grindów w comba.



Pierwszy level to Skate College. Tutaj uczymy się podstawowych czynności.

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Activision
Gatunek: jazda na desce
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Rzut izometryczny powoli staje się nudny. Powiększono postacie, ulepszono animacje, ale to trochę za mało.

DŹWIĘK

Słaby przy tym, co będzie można usłyszeć w Aggressive Inline. Kawałki są w porządku, tylko brakuje wokalu.

GRYWALNOŚĆ

Dla początkujących - ogromna! Jeśli nie zasmakowałeś jazdy z poprzednich części, poczujesz się jak w raju.

8.5



SSX TRICKY

Śniegowe głupki jazda!!!

SSX był jedną z pierwszych gier, która pokazała prawdziwą moc PlayStation 2 – kontynuacja o tytule SSX Tricky pokazała natomiast, że nowy oddział elektronicznych „EA Big” to prawdziwi mistrzowie, przynajmniej w grach na duże konsole.

Niestety advance'owa wersja tegoż wspaniałego snowboardu wypadła średnio. Od samego początku całość sprawia świetne wrażenie – ładne intro, menu i chwytliwy utwór muzyczny w tle. Do wyboru mamy: single event – wybieramy zawodnika i tryb, w jakim chcemy się ścigać. Race to ostra walka z innymi przeciwnikami na torze, a Time Attack – samotna alternatywa do wyśrubowywania czasów. Cały ten tryb jest uzależniony od drugiego, głównego w tej grze – World Circuit.

W nim zdobywamy medale, które prowadzą do odblokowania nowych postaci oraz gór z nowymi szlakami. Możemy wybierać spośród dwunastu snowboarderów (Eddie, Elise Marisol, Seeliah, Luther, Jp, Zoe, Moby, Marty, Kaori, Psymon, Brodi), ale część jest ukryta. Każdego z nich cechują cztery parametry, takie jak prędkość, kantowanie, tricki oraz stabilizacja (wszystkie mierzone w skali 0-100). Tras jest osiem i trzeba zaznaczyć, że nie są zbyt zróżnicowane. Większość różnic sprowadza się do nałożenia innego tła w oddali. Panowie, nie o to chodzi! Faktem jest, że struktura tych torów także nie zachwyca. W SSX Tricky na PlayStation 2 tym, co przykuwało do ekranu, było wrażenie uczestniczenia w prawdziwym wyścigu, czuło się tę górę i stromy stok niemalże namacalnie! Pod tym względem edycja na GBA wyraźnie zasysa.

Pozycję ratuje wydajny silnik graficzny – wszystko (wyłączając zawodników) jest w pełnym 3D! Nawet domki, które mijamy po naszej prawicy (ewentualnie lewicy)! Całość przy tym jest bardzo dynamiczna. Triki wykonuje się bardzo prosto – zresztą w opcjach jest specjalny tutorial, w którym pokazano, jak w praktyce je wykonać.

Pomijając brak uczucia zjazdu po oibryzmich górach, SSX Tricky nawet mi się spodobało...

Przed wszystkim urzekła mnie ciągła walka o pierwszeństwo i możliwość fizycznego zadawania bólu w celu zdobycia lepszego miejsca (przepychanki i sierpowe roki!). Muzyka pasuje do klimatu, niestety odgłosy już nie – ślizg po śniegu brzmi jak tarcie chrzanu.

EA Big wypuściło niedopracowaną pozycję z bardzo mocnym silnikiem graficznym. Widać ten oddział Electronic Arts musi się trochę nauczyć, zanim zacznie robić na naszą ukochaną konsolkę takie hiciory jak na PlayStation 2. Najważniejsze, że jest potencjał.



Oto Eddie. Najbardziej zakreślony koles w tej grze. Nosi bujne afro i luzackie szmatki. Co najwazniejsze, jeździć też potrafi.



Stumetrowe skoki to chleb codzienny. Tricky wykonuje się intuicyjnie, lecz niektóre są do siebie zbyt podobne.



Bobsleista w powietrzu? Tak wygląda najtrudniejsza ewolucja w grze – tutaj wykonywana automatycznie w trybie nauki trików.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: Sportowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Użyto mocnego silnika generującego grafikę 3D. Niestety, w praniu nie wygląda to najlepiej.

DŹWIEK

Muzyka robi pozytywne wrażenie już od Intro. Odgłosy są niestety mało naturalne.

GRYwalność

Z początku wysoka, dopóki nie przekonamy się, że jest tu tylko osiem tras. Brak trybu dla dwóch graczy dodatkowo skraca żywotność SSX Tricky.

6.2

Tomex



DOOM II

Obcy atakują! My znów ich rozwalimy – jak zwykle...

Doom to klasyk nad klasyki. ID Software rozpoczęli wielki marsz gier FPS, który trwa po dziś dzień. Konwersja na Advance'a, która wyszła prawie rok temu pokazała moc przenośnej konsoli Nintendo. Potem ukazało się więcej gier

„doomopodobnych” – choćby Ecks Vs Sever, Wolfenstein 3D i Duke Nukem Advance. Activision atakuje teraz z kolejną częścią gry – Doom II. Niewiele tu zmian w stosunku do pierwszej części, a wspomniany Ecks Vs Sever i Duke Nukem przeskoczyły pierwszego FPPa na GBA. Tak więc czy recenzowana przeze mnie gra wyjdzie obronną ręką z pojedynku o palmę pierwszeństwa? Fabuła podobnie jak poprzednio nie gra większej roli, a szkoda, bo FPPy nowej generacji to prawdziwe fabularne maszyny. W samej rozgrywce także niewiele się zmieniło. Właśnie to mnie martwi. Bo system „znajdź klucz, poszukaj dzwigni i ją przełącz, rozwal stwora, przejeżdż się windą, przesun wążkę, znajdź kartę” nie potrafi wysmażyć takich rumieńców na twarzy, jak ambitne misje w EVS. Łącznie jest 30 poziomów i od razu zalecam – nie bierzcie się za ten tytuł na easy, bo zepsujecie sobie zabawę. Polecam więc normal lub wyżej (dla lubujących się w tego typu pozycjach).

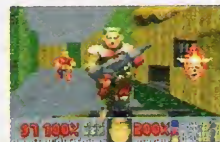
Design plansz bardzo przypomina te z Doom – są inne tła, inne kolory, trochę inne klimaty, ale schemat pozostał niezmienny. Brawa należą się za umieszczenie siedemnastu przeróżnych przeciwników – takie zróżnicowanie nie pozwala się zbyt nudzić. Tym razem Activision zmieniło developera z David A. Palmer Productions na australijskiego Torus Games. Oprawie graficznej z pewnością wyszło to na dobre. Rozdzielczość została zwiększona, dzięki czemu nie widać aż tak wielkich pikseli jak w pierwszej części. Na plus zmieniła się także płynność animacji. Obraz przesuwa się szybciej i nie zwalnia nawet, gdy na ekranie jest cała horda krwiożerczych monstrów. Cieszy poprawa jasności, która wcześniej była dużą wadą.

Niewątpliwie największą zaletą jest deathmatch dla maksimum czterech graczy! Wtedy cały tytuł nabiera nowych mocy, staje się bardziej grywalny, no i świeży. Niestety, każdy gracz musi mieć swoją kopię gry. Grywalność trzyma poziom – boli jednak ta schematyczna prostota, o której wcześniej wspominałem. Ciągłe parcie w przód z przystankiem na rozwiązanie kilku prymitywnych puzzlowatych zadań to za mało, jak na dzisiejsze czasy. Ecks Vs Sever oferuje fabułę, ciekawe i przede wszystkim różnorodne misje... Duke Nukem także wygrywa na tym polu – engine mocniejszy, poziomy o wiele ciekawsze i lepiej zaprojektowane.

Dla fanów nieustrudzonej rzezi, gdzie dobra broń to 90% sukcesu, druga część Doom jest wręcz wymarzonym produktem. Reszcie graczy polecam najpierw zainwestować w dwa inne, wymieniane w tekście tytuły. Doom II powinien być jednocześnie pozycją wręcz obowiązkową dla ludzi, którzy w multiplayerze czują się jak ryba w wodzie.



Bliskie zbliżenie pierwszego stopnia, z czerwono-krwistym kawałem mięsa z okiem pośrodku. Małe piwko przed śniadankiem...



Chyba muszę zmienić broń. Według prawa polskiego nie mogę mieć mocniejszej od napastnika, nawet gdy to on mnie atakuje. Tyle, że ja nie słabszego od shotguna nie mam!



Uwierzyć na słowo – w tym momencie na ekranie jest równo dziesięciu przeciwników. Ze zwykłą spłuwą szansę nie mamy... Houston, mamy problem!

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Activision
Gatunek: First Person
Perspective
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

W stosunku do pierwszej części podniesiono rozdzielczość i poprawiono płynność animacji. Rozjaśniono także ekran – poprzednia część była strasznie ciemna.

DŹWIEK

Odgłosy pozostały niezmiennymi – jedynie dodano te należące do nowych stworów. Muzyka niestety nie pasuje do mrocznych klimatów.

GRYwalność

W trybie na Jednego gracza zabawa jest przyjemna, choć zbyt liniowa i prosta. Za to multi na czterech graczy to prawdziwy hit sezonu!

7.0

Tomex



SUPER GHOULS N' GHOSTS

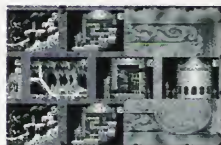
Rycerzyk w świecącej zbroi vs Predator?

Wysyp konwersji z Super Nintendo trwa. To już trzeci tytuł opisywany w tym numerze, który został właśnie odświeżony i wydany na małym kartridżu. SG'n'G to też trzecia część przygód dzielnego Sir Arthura i wybranki jego serca - Guinevere, których prześladowają złe moce... Ale po kolei. Arthur, który z zawodu jest dzielnym rycerzem, podąża poprzez rozległe oraz mroczne obszary pełne zombich, krwawych demonów i innych niespotykanych istot. Jak na zawodowego rycerza przystało, nasz heros potrafi posługiwać się kilkoma rodzajami broni, które od czasu do czasu wypadają z worków niesionych przez sługi ciemności: siekierką, sztylblem, tukiem oraz innymi niebezpiecznymi narzędziami. Każda z nich posiada swoje wady i zalety - trzeba zdecydować, czy w walce ważniejsza jest szybkostrzelność czy duży rozrzut. Jak na rycerza przystało, Arthur posiada piękną zbroję. Może ją stracić, gdy spotka się z wrogiem bądź usprawnić, przeszukując skrzynie. Ludzik potrafi także skakać nad głowami bestii, normalnie i "podwójnie". SG'n'G jest trudne - nawet na najprostszym poziomie naprawdę trzeba będzie się dużo napocić, aby przejść pierwszy etap bez straty życia. Niestety, nie ominie nas nauka na pamięć kilku schematów poruszania się wrogów. Pomimo tego zabawa potrafi wciągnąć na wiele godzin. Można wybrać dwa tryby gry - klasyczny i specjalnie stworzony na potrzeby GBA. Grafika prezentuje się bez zarzutu - jest mroczna jak kociołek ze smołą. Opisywane w poprzednim numerze Illuminator bądź Afterburner będą twoimi sprzymierzeńcami. Za to dźwięk woła o pomoc do piekła - nie jestem w stanie w kulturalny sposób opisać jego słabości. Przez cały poziom z głośniejszych dobiega jedna, zapętłona melodia, która naprawdę potrafi zdenerwować młodego człowieka. Najlepiej wyłączyć ją już na samym początku. Wielka szkoda, że nikt nie pokusił się o wykorzystanie tematu muzycznego z Ghosts'n Goblins w wersji znanej z Commodore 64, Capcom w przeciwieństwie do Konami nie odważył kichy konwertując stare przeboje. Czy ośmielił się wyruszyć w daleką podróż, by odzyskać ukochaną? Ja bym nie czekał...

Majkel



Niestety, odwieczny wróg - Zły Czerwony Skrzydlaty Demon - także chciał się zabawić w weekend z uroczą panienką. Nie pukając do drzwi, wszedł przez zamknięte okno i porwał białogłową.



Mapka etapów. Długie, znakomicie skonstruowane i piekielnie trudne do pokonania. Ale co to dla dzielnego rycerza?



Spotkanie z przeciwnikiem kończy się zgubieniem zbroi. Późniejsze przynosi już śmierć. Najprawdopodobniej z powodu wychłodzenia organizmu.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Capcom
Gatunek: zręcznościówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Bardzo mroczna, ale pasuje do klimatu. Gdyby jeszcze coś się działo na drugim i trzecim planie....

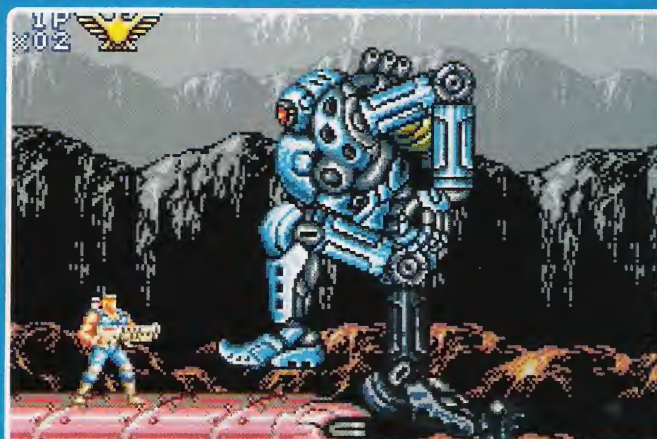
DŹWIEK

Nic nie jest w stanie przebić tematu muzycznego, który pobrzmiwał na starym ośmiobitowym Commodore 64.

GRYWALNOŚĆ

Wysoka. Wymagane sprawne palce. Niebezpieczne i mroczne krew w żyłach przygody Sir Arthura powinny zagościć na półeczce każdego hardcore'owego gracza posiadającego GBA.

8.5



CONTRA ADVANCE

Contra powraca z mizernym skutkiem

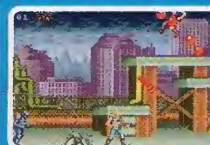
Contra Advance to kolejna po Yoshi's Island konwersja starej pozycji znanej z konsoli SNES. W przeciwieństwie jednak do przygód dinozaura to zabawa na pol, w najlepszym razie - na cały wieczór. Czemu gra, która kilka lat temu niepodzielnie rządziła na rynku, w XXI wieku przechodzi bez echa? Z pewnością zawiniło wyjątkowo kiepskie prowadzenie akcji. O ile „ciągle w prawo” mogło być naprawdę chłodne w latach osiemdziesiątych (co zresztą widać także w ówczesnych filmach sensacyjnych), o tyle teraz niestety traci myśłą. Prawdziwi hardkorowi gracze tną w starą Contrę, nie potrzebując odgrzewanego kotleta za prawie dwieście złotych. A nowym też należy się coś lepszego. No i jeszcze te mające budzić grozę hordy wrogów - żli żołnierze, zmutowane zwierzęta, przyprawiający o śmiech obcy, wyglądający jakby powstał dzięki pracy zmęczonego przedszkolaka... Dziękuję - pozostaną przy radosnych płasach Yoshiego.

A co z grafiką i animacją? Postacie wykonane są starannie, może poza wspomnianymi obcymi z czwartego czy piątego poziomu. Niestety, dużo gorsze są kiepsko wykonane tła, kluczące w oczy swoim archaicznym wykonaniem. Wiem, że to konwersja, ale naprawdę można było wywiązać się z tego lepiej. Na szczęście animacja naszego herosa stoi na wysokim poziomie. Gra jest szybka i płynna. Gdy przykniemy oczy udając, że mamy rok 1988 albo 1989, a Contra to najnowsza produkcja, jaka gości w naszym domu wówczas gra ma szansę wciągnąć. Przede wszystkim urzeknie tych, którzy lubują się w chodzonych strzelaninach. Arsenal broni jest przebogaty: pojedyncze pociski, poczwórne, lasery, miotacze płomieni i tym podobne wynalazki mile polećka wielbicielom filmów z młodymi Arnim i Sylwkiem. Ale tylko tych hardcore'owych - niedzielni gracze będą się co chwila denerwować z powodu traconych w błahych sytuacjach żywotów. Dzięki temu gra przedłuża się o kilka godzin. Znam jednak lepsze pomysły na przedłużenie zabawy z danym tytułem. Ale mamy już rok 2002, wielkimi krokami nadchodzi 2003 - więc ocena musi być surowa i zarazem sprawiedliwa. Ocena z „półdłką” wystawiona przez sentyment dla starych, dobrych czasów. Panowie i panie z Konami - weźcie się do solidniejszej pracy.

Majkel



A niech sobie strzelają... Ja sobie poleżę, popatrzę w niebo, a później przystąpię do eksterminacji hałasującej machiny.



"Komu kulka, komu? Bo idę do domu..." Tym razem poprosił pan w czerwonym kostiumie z górnego piętra.



Miotacz ognia + obcy równa się nawiązanie do filmów z Ripley w roli głównej. Niestety, filmy były o lata świetlne lepsze od tej gry.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Konami
Gatunek: akcja
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Poniżej oczekiwań - ta znana chociażby z Lilo & Stich jest obiektywnie mówiąc o wiele lepsza.

DŹWIEK

Bum, brzdęk, bach i tadadada.... Ani grzeja, ani ziębia. Można je pominąć w ocenie gry.

GRYWALNOŚĆ

Średnia. W chwili gdy ukazała się konwersja "kultowego" G'n'G, mało która stara gra może byłaby się ponad przeciętność. Do Metal Sluga jej jednak bardzo daleko.

3.5



Dwa miasta oraz kilka modeli pojazdów to niezbyt imponująca ilość. Na szczęście lokacje są duże i jest gdzie pojeździć. Podziękujcie silnikowi, który bardzo dobrze imituje trójwymiar. Dzięki niemu po chodnikach spacerując przechodnie, a na ulicy panuje ruch.



DRIVER 2 ADVANCE

Zabawa w policjantów i złodziei zawsze była atrakcyjnym zajęciem. A kiedy policjant udaje złodzieja, robi się jeszcze goręcej. Sprawdźcie, jak to wygląda na ekranie GBA.

Wydany w 1999 roku na PlayStation narobił wiele szumu. Świetna, jak na tamte czasy grafika, dym wydobywający się spod kół, kruszone szyby, odpadające kawałki auta, realistyczny model jazdy z wyważonymi poślizgami i najważniejszy element układanki - prostota, która sprowadzała się tylko do zadań typu "podjedź tu, podjedź tam" - to wszystko spowodowało, że Driver szybko stał się hitem. Ponad rok później doczekał się kiepskiej kontynuacji, mało wnoszącej do pomysłu, a także udanej wersji na GBC. Wraz z nowym producentem ponownie uderza, ale już na Advance'a.

Zwykle tego nie robię, ale od razu zacznę od szybkiej oceny. Driver 2 to całkiem dobry port wersji z PSXa. Zadowolony? Nie cieszyć się tak szybko, ponieważ autorzy musieli dokonać pewnych zmian przez małą moc naszej konsolki.

Nie chodzi tylko o grafikę, która i tak została potraktowana najbardziej surowo.

Uproszczona, na potrzeby GBA, wydaje się być czytelna i przejrzysta. Ogólna szarość wzbudza lekką odrazę, bo większość budynków jest pomalowana takim kolorem. Lecz kiedy przejeżdżamy sobie po zielonej trawie - od razu ekran GBA staje się ładniejszy. Wszystkie tekstury są



naciśnięciu pauzy. Możemy nawet dojechać do Oceanu Atlantyckiego, który znajduje się na południu Rio de Janeiro. Nie mogę powiedzieć, że ulice tętnią życiem; tu i tam przejedzie jakieś auto, albo pobiegnie sobie ludzik. Ale czego my chcemy od GameBoya? Przeszkadza jedynie dorysowywany się teren i samochody, pojawiające się dopiero parę metrów przed nami.

W kwestii trybów - jest OK. Najważniejszy jest Undercover, czyli gra właściwa. Musimy rozwiązać zagadkę morderstwa i odnaleźć jedynego świadka, który mógłby w jakiś sposób nam pomóc. Dodatkową zabawę zapewnia Take A Ride (przejażdżka), 5 mini-gier i multiplayer dla czterech graczy. Natomiast zadania znane są z wersji na duże konsole. W każdej misji z góry mamy określone, co zrobić. Wycieczka do pewnego miejsca na mapie, śledzenie podejrzanego, kradzież bryki, podłożenie bomby, destrukcja - niby jest tego trochę, ale głównie chodzi o zwykłą jazdę na czas. Są takie etapy, które da się zaliczyć nawet za pierwszym podejściem, ale zdarzają się też trudniejsze i trzeba powtarzać je kilka razy. Zawsze w przerwach towarzyszą nam renderowane obrazki, które ciągną za sobą fabułę. Dość szybko kończymy zabawę z około trzydziestoma zmaganiem.

Nie wspominałem jeszcze o samochodach. Dużego wyboru maszyn nie mamy. Znawcą nie jestem, ale wiem, że w grze znajduje się cadillac, bus, limuzyna i wóz policyjny. Różnią się tylko kolorami. Phil Szkoda, że nie postarano się o więcej, szczególnie że pojazdy to zwykłe obiekty 2D. Na drodze zachowują się całkiem sprawnie. Wpadają w lekkie poślizgi, jeden jest szybszy od drugiego - dobrze rozwiązano model jazdy. Kiedy autko uderza w ścianę, hydrant, czy też coś innego - rośnie pasek zniszczeń. Kiedy dojdzie do końca - czeka nas restart misji. Jest jeszcze pasek FELONY. On także wzrasta w miarę tego, jak podpadamy policjantom. Kiedy pójdzie mocno w górę, gliny szaleją i atakują ze wszystkich stron. Na szczęście ich inteligencja nie jest zbyt wysoka. Starsi gracze pewnie pamiętają serial "Starsky and Hutch". W grze atmosferę cały czas podtrzymuje siedem różnych kawałków, utrzymanych oczywiście w klimacie lat siedemdziesiątych. Przeważają szybkie, funkowe. Podczas penetrowania terenu słyszymy tylko odgłosy silnika i klaksonów. Czasem odezwie się policyjny megafon, dając nam "ostatnie ostrzeżenie", ale zbyt często się powtarza i każdy go zwyczajnie olewa.

Mimo prostoty, która jednak bardziej przyciąga niż odpycha, chciałem zawsze zobaczyć następną misję. I tak, szybko zleciała cała gra. Być może dlatego wystawiam taką, a nie inną ocenę. Było miło? Niekoniecznie! Zostało bicie rekordów w mini-gierkach i multiplayer. Czy warto wydać pieniądze? Na pewno. Atak Klonów był w



poprzednim numerze GBM, platformówek jest masa, a FPPów robi się co raz więcej. Driver 2 to odmieniec. Jak ja lubię takich odmieńców.



Szkoda, że tym kradzionym wozem policyjnym nie można ścigać przestępców. Pozostaje schować go do garażu.



Nasza postać może wysiadać z samochodu i "połyczać" sobie inne auta, ale nie warto tego robić. Tracimy cenny czas podczas zadań.



W tie niektórych misji oglądamy renderowane obrazki, które wciągają nas w fabułę gry.

FoTeL

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Infogrames
Gatunek: akcja
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Prawie jednokolorowa, ale biorąc pod uwagę fakt, że miasto jest wielkie - kliksosobowe oklaski.

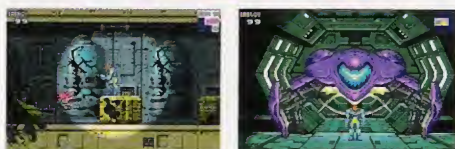
DŹWIĘK

Kilka funkowych kawałków wpadających w ucho, które jednak szybko się nudzą. Za mało (a raczej brak) odgłosów w tie.

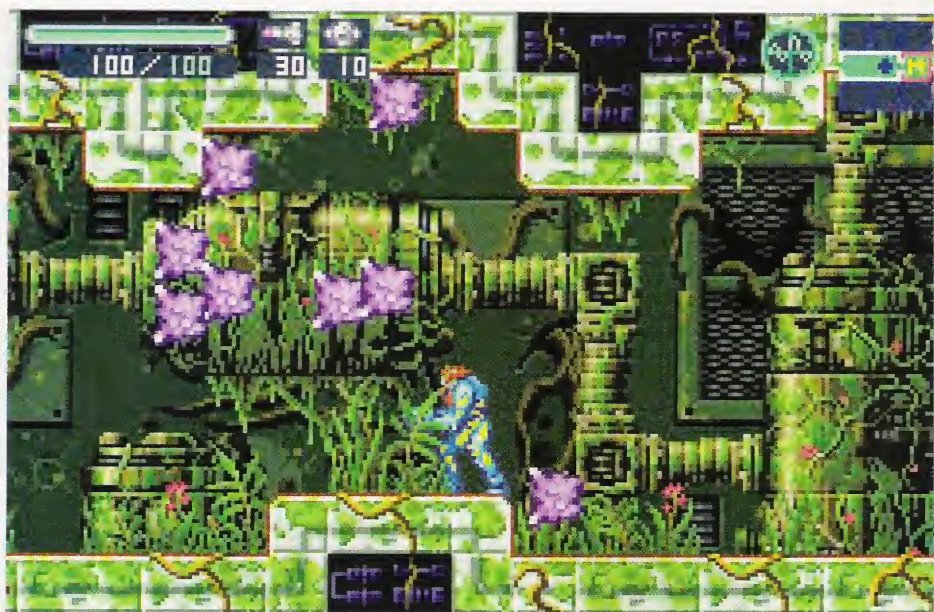
GRYwalność

Mimo swej prostoty i monotoni bardzo wciągająca. Mini-gry przedłużają zabawę.

8.0



Po wyładowaniu, zamiast iść za akcją, podziwiałem piękne widoki. Grafika, kolory, efekty świetlne - wszystko megapoztywne! Do dzisiaj nie mogę się nacieszyć efektem widocznym na jednym ze screenów, w którym wokół nas pojawia się kolo oświetlające część levelu. A co powiecie na falującą wodę, rybki i roślinki? Młodzio! A tego jest więcej!



METROID FUSION

Nieziemskie wirusy, kosmiczne konspiracje i naprawdę silne bronie. Tylko tyle trzeba, żeby zrobić jedną z najlepszych gier w swojej kategorii.

To miało być łatwe zadanie. Samus wyznaczono obserwację zespołu do badań biologicznych. Nikt nie przypuszczał, że los przysporzy załodze tylu kłopotów. Zaczęło się od ataku nieznanego wcześniej formy życia. Okazało się, że to pasożytniczy organizm, znany jako X, który wchłoniął się w system nerwowy naszej bohaterki i osiedlił się na jej kostiumie. Szanse na przeżycie były minimalne, lecz grupa naukowców wiedziała jak pozbyć się niechcianego osadnika. Już wcześniej wiadano o komórkę Metroida, więc Samus wszczepiono serum. Antidotum zadziałało i po X nie było śladu...Długo wyczekiwana, czwarta część Metroida wybuchła z ogromnym hukiem! W życiu nie ma nic za darmo, dlatego w zamian za dalsze istnienie, nowonarodzoną Samus wysłano na stację B.S.L. Wraz z rozwojem akcji dowiadujemy się, co takiego ona tam robi. Federacja wysłała ją na dalsze badania, a tymczasem dzieje się coraz więcej. Już na samym początku dowiadujemy się, że jesteśmy odporni na Xa i możemy go wchłaniać. Fabuła aż prosi się, aby pchać ją do przodu i sprawdzić, co będzie dalej. A dzieje się dużo. Zdradzę tylko to, że nie jesteśmy sami. Reszta przyjdzie sama, czasami niespodziewanie. Dzięki komputerowi naszego statku, który jest przewodnikiem po całej grze



i łączności z Navigation Room, jesteśmy informowani o każdym zdarzeniu. Od nich otrzymujemy kolejne zadania - jedno po drugim, a więc wydawać się może, że Metroid Fusion jest liniowy. Po części to prawda, bo tytuł ciągnie nas za rączkę, wskazując na mapie cel misji. Ale żeby dojść do sedna, trzeba nieźle kombinować. Zablokowane przejście, zamknięte drzwi, za wysoko, za nisko, nie umiem pływać, albo jest mi zimno. Nie wszystko naraz! Gra powoli odkrywa swoje karty. Na przykład w

normalnym kostiumie tracimy energię, chodząc po zimnych pomieszczeniach. Przydatny wtedy jest Varia Suit, czyli kostium odporny na chłód. Zdobywamy go dopiero po jakimś czasie. W sytuacji bez wyjścia warto próbować podkładania bomb i strzelania gdzie się da, a czasami odnalezienie ukrytego przejścia. Lecz i tak nie ma możliwości, aby się gdzieś nie zaciąć. Bardzo przydatne jest doświadczenie, zbierane wraz z biegiem czasu. Początkowo potrafimy tylko strzelać i skakać, aby później stać się prawdziwym postrachem obcych. Pomoże nam w tym kilka naprawdę zabójczych umiejętności i broni. Już kiedyś podziwialiśmy przemianę Samus w szybką kulę. Teraz dodatkowo podkładamy przy jej pomocy małe bombki i jedną, potężną bombę. Aby zaliczyć kolejne zadania, musimy wysoko skakać, szybko biegać, posiadać zamrażające przeciwników rakietę; nie wolno zapomnieć o szybkiej i skutecznej broni plazmowej. Wszystko otrzymujemy kolejno eliminując bossów, na których zawsze znajdzie się jakaś metoda. Fenomen najnowszego dziecka Nintendo to nie tylko grywalność, ale także oprawa audio-wizualna. Na pochwałę zasługuje wygląd poziomów. Chodząc po bazie kosmicznej, łatwo zauważyć różne ogrodzenia, przełączniki, tunele, a także można dojrzeć to, co dzieje się poza stacją.

Wiele pomieszczeń w danym sektorze przypomina poprzednie i w istocie tak jest. Natomiast wystarczało pozmienić kolorystykę i dodać kilka platform, aby kolejna część dużego obszaru prezentowała się trochę inaczej. Spacerując po coraz to wymyślniejszych przestrzeniach

doceniamy świetnie dobrane kolory tel. Brawa należą się temu, kto bardzo fajnie narysował level w sektorze czwartym. Idealnie dobrana kolorystyka, falująca woda, zielone roślinki - aż miło popatrzeć! Mało w której grze na GBA tak dokładnie wyważono design plansz. A do tego w tle przygrywa zmienna, nastrojowa muzyka, zależna od sytuacji. Penetrując pobliskie tereny na włączonych słuchawkach, w głowie mamy melodyjną ciszę, jakby dopiero co budziła się noc i coś za chwilę miało się stać. Tempo natychmiast zmienia się na szybsze podczas walki z bossami; wtedy uszom dają popalić szybkie, elektryczne kawałki. Chce się powiedzieć: Kosmos! Powiem tak: czekanie opłaciło się w stu procentach. Fusion jest szybszy, niż jego poprzednicy, nie raz zaskakuje nieoczekiwanym przebiegiem zdarzeń, a grafika można zachwycać się cały czas. Dla mnie to taka Castlevania, w nieco innym klimacie. Jestem na tak.

FoTeL



A oto Navigation Room, w którym otrzymujemy zadania. Nie jest zbyt przymulny, ale dobrze pasuje do stroju Samus.



Samus wróciła przeczesać teren i rozprawić się z obcymi. Lepiej na nią uważać. Ta broń nie wygląda na straszak.



Tak wygląda mapa. Po prawej - obiekt całego zamieszkania, czyli X. Podobne obiekty często zdarza się widywać w książkach do biologii, prawda?

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Nintendo
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Mnóstwo kolorów, szczegółów, efektów świetlnych. Nie ma co się zachwycać - to trzeba zobaczyć!

DŹWIĘK

Muzyka niejednokrotnie wprawi nas w nastrój grozy, by przebudzić szybkimi utworami. Świetnie, choć nie idealnie.

GRYwalność

Ogromna! W końcu to jedna z najbardziej wyczekiwanych gier. Można ją ukończyć parę razy.

9.3



KING OF FIGHTERS EX

Terry i Kyo razem – UWAGA! Wciąga!!

Raz do roku odbywa się wielki turniej. Do walk o najwyższe trofea przystępują zawodnicy z każdego zakątka naszej planety. Każdy reprezentuje inny styl walki. Niektórych coś łączy, inni po ośmiu latach corocznych walk na wielkiej arenie stali się przyjaciółmi, każdy każdego zna. To olbrzymie przedsięwzięcie nazywa się King of Fighters i nieustannie odbywa się co roku. Tym razem jedno z nich wskoczyło na Game Boy Advance i zrobiło niemałe zamieszanie...

W szranki staje równo 18 wojowników – w tym momencie należy pochwalić SNK, bo każdy prezentuje całkiem odmienny styl. Nie ma dubletów jak w Street Fighter gdzie Ken, Ryu, Dan, Akuma i kilku innych walczy niemal identycznie. W KOF znaleźliśmy dziewczynę na wzór Ling Xiaoyou, wielkiego mocarza, winnego młodzieńca w stylu Hwoaranga i masę innych ciekawych postaci. Jest także kultowy Terry Bogard z serii Fatal Fury i nasz „Title Fighter” (jak Ryu dla SF, Akira dla VF), czyli ogólnie Kyo. Po wybraniu zawodnika ruszmy do walki na śmierć i życie.

Pierwszy problem. Wprawdzie grafika jest bardzo ładna (prawie jak w Guilty Gear X), tła porządne (zawsze się coś na nich dzieje), ale niestety animacja szwankuje. Nie chodzi o płynność, bo ta zdaje egzamin na szóstkę (nigdy nie zwalnia, nawet przy olbrzymiej zadymie). Chodzi mi o ciosy – są złożone z niezbyt zadowalającej liczby klatek. Takie odnoszę wrażenie, zwłaszcza po ostrych starciach w GGX, w którym punkt ten został doprowadzony do perfekcji. Da się jednak do tego przyzwyczaić. Potem to się dopiero dzieje!!! Człowiek zaczyna się coraz głębiej wczuwać, wczuwać i wczuwać...

Walki są pięknie rozbudowane – fajterzy posiadają szeroki garnitur ciosów (można wybrać system trzy- lub czteroprzyciskowy), od zwykłych uderzeń po wywołane w kosmos combosy, zderzające większą część energii przeciwnika. Trybów rozgrywki jest od zalanania – zwykły Single, Team Battle, 3 on 3, Survival, Time Survival, Time Attack... Do każdego oprócz co najmniej jednej postaci (max 3) wybieramy tak zwanego strikera. Postać ta może być przywoływana na ekran, gdy tylko zechcemy – wykonuje jakąś serię i z powrotem ucieka za arenę. Ciekawy patent – często potrafi wyciągnąć naszego podopiecznego z wielkich kłopotów.

King of Fighters EX: Neo Blood to gra nietuzinkowa, bijatyka z zabójczo rozbudowanym systemem rozgrywki (cokolwiek miałoby to znaczyć). Posiada tylko jeden minus, o którym wspominałem kilka wersów wyżej. Po pogodzeniu się z nim i przyjrzeniu się głębiej tej pozycji można dostrzec olbrzymią pracę programistów włożoną w jej stworzenie. Dla tych, którzy ukończyli Tekken Advance, to tytuł obowiązkowy – nawet małe oczko wyżej przed wspaniałym Guilty Gear X (recka w tym numerze). Ta gra po prostu posiada charakter. Rzecz dla prawdziwych mężczyzn.



Takie akcje to podstawa gry. Spokojnie wkładamy serię i wzywamy strikera, który błyskawicznie przyłącza się do walki.



Mal (po prawej) to jedna z lepszych lalek dostępnych w tej grze (pod każdym względem). Jej ciosy przypominają te zadawane przez Kitanę z MK – wachlarz i te sprawy...

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Sammy Studios
Gatunek: Bijatyka 2D
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Sto! na bardzo wysokim poziomie – jedynym mankamentem są ciosy składające się ze zbyt małej liczby klatek. Pomijając ten szczegół jest wspaniale!

DŹWIĘK

Każda plansza posiada osobny utwór, dopasowany do jej klimatu. Pozytywnie zagrzewa do walki – odgłosy natomiast czysto japońskie, jak z filmów. Pierwsza klasa.

GRYwalność

Niesamowita! Śledem oddzielnych trybów rozgrywek, multum postaci, setki ciosów i kombinacji. Coś pięknego...

8.6

Tomex



GUILTY GEAR X

Capcom i SNK do domu?

To cięcie było zbyt mocne. Krwawię, nie widzę nic na lewe oko, ale mam miecz, więc jeszcze nie przegrałem. Nie poddam się, bo stawka zbyt wysoka – wieczne potępienie. Skupię siły... Ach!!! Ciemno przed oczyma, zimno jakoś, odchodzę od zmysłów, to już koniec...

Guilty Gear X na Dreamcasta zrobił olbrzymią furorę! Firma Sammy pokazała ówczesnym mistrzom gatunku 2D - Capcom i SNK, że da się zrobić ołd-schoolową bijatykę w wysokiej rozdzielczości przy zachowaniu reszty atutów. Teraz, gdy gra jest na GBA, czy wszystkich zwrócone są właśnie na oprawę...

Developer nie zawałił sprawy. Może nie jest to taka rewolucja jak przy DC (zresztą byłoby to niemożliwe). Niemniej jednak wszystko wygląda i rusza się bajecznie. Postacie są kolorowe, pięknie dobrze animowane – dokładnie widać powiewające włosy i ubrania przy każdym ruchu. Tła są szalenie klimatyczne i dopracowane. Wszelkie ciosy idealnie „siadają” na przeciwniku i, co najważniejsze, łatwo się je ze sobą łączy w większe combosy. Dzięki dobremu algorytmowi kolizji, wsadzanie długich łańcuchów z atakami podczas juggle'a wygląda naprawdę wyśmienicie. Ciekawym rozwiązaniem są ciosy kończące walkę – po ich odpaleniu (trzeba mieć naładowany pasek mocy) przeciwnik traci zawsze całą energię niezależnie od tego, ile jej wcześniej miał. Jest jednak druga strona medalu – jeśli chybicie, to lepiej zabierajcie swe cztery litery w troki, bo szanse na wygranie są znikome.

Głównym trybem jest Arcade, gdzie poznajemy historię każdego z szesnastu wojowników. Zostali oni tak zróżnicowani, że po kilku godzinach gry znajdziecie swojego faworyta. Każda postać prezentuje inny styl używając innej broni – na przykład, mała May ma olbrzymią kotwicę. Ponadto można zmierzyć się z kumplem, potrenować, powalczyć o przetrwanie w Survival. Ciekawy jest Tag Mode, gdzie wybieramy dwie postaci do drużyny, mogące się wymieniać w czasie akcji. Jest także 3 on 3 znany z King of Fighters – jedna z postaci występuje wtedy jako „striker” i może być na chwilę przywołana w kulminacyjnych momentach.

Muzyka doskonale spełnia swe zadanie – nakręca klimat i powoduje szybsze bicie serca. Są też świetne okrzyki walczących postaci.

Guilty Gear X: Advance Edition jest wspaniałą bijatyką – można ją stawiać na równi z King of Fighters i zaraz za Tekken Advance. Wykonanie bardzo dobre, żywotność długa... zima się zbliża, trzeba będzie w coś grać.

Tomex



Walki 3 Vs 3 są bardzo długie, zacięte i potrafią dostarczyć wielu emocji.



Są momenty, w których pojawiają się trzy postacie na ekranie jednocześnie. Oczywiście ta trzecia jako pomocny Striker, a nie postać grywalna...



Bardzo miły bajerek. Jak znudził nam się standardowe stroje, tutaj możemy pokolorować od nowa całą postać!

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Metro 3D
Gatunek: strategia turowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Trzyma wysoki poziom – kolory wręcz wybijają ekran naszego GBA. Ręcznie rysowane postacie godnie dopełniają całość.

DŹWIĘK

Okrzyki naprawdę rządzą! Są bardzo „japońskie” i wiarygodne. Muzyka pozytywnie zagrzewa do pojedynków.

GRYwalność

Dzięki zróżnicowanym postaciom nie ma się jak nudzić! Trybów rozgrywek też jest wiele! Solidne rzemiosło.

8.3



[Bilbo] My dear Bagginses and Boffins...

Na początku oczywiście uczestniczymy w uroczystościach Bilba. Oglądamy sztuczkę, którą przygotował stary hobbit.



Frodo zwiedza dom i okolice, znajdując przeogromne przedmioty i ćwicząc słalom. Niestety, słalomu nie widać na skinach. Szkoda także, że grafika wygląda po prostu przeciętnie.



[Gandalf] This is the one ring that he lost many ages ago. He greatly desires it, but he must not get it.

THE LORD OF THE RINGS FELLOWSHIP OF THE RING

Walki ze strachami na wróble, monstrualne kanapki, pijane niziołki i cytaty z dzieła Tolkiena – czy naprawdę ktoś miał nadzieję, że to się może udać?

Niecały rok temu wybrałam się z przyjaciółmi na film o bardzo długim tytule. Sam film też miał być długi – trzy godziny z jakimś kawałkiem. No to się nastawiałam psychicznie, wzięłam nachosy w garść i zasiadłam. Kiedy trzy godziny minęły, na ekranie dwóch niziołków właśnie zmierzało do Mordoru, a ja myślałam sobie „no, to jeszcze ze dwadzieścia minut i koniec”. Do tego stopnia przejęłam się koniecznością odbębnienia tego seansu, że nie zwróciłam uwagi na rozwój fabuły i ewidentny punkt graniczny tejże. I mam wrażenie, że mogłabym podać rękę całemu sztabowi projektantów gry LOTR: FOTR. Oni, podobnie jak ja, tak mocno przejęli się koniecznością odwzorowania fabuły książki w grze, że całkowicie stracili z oczu rzecz tak istotną, jak jakość produktu końcowego.

Bo co to w ogóle jest? Ano, LOTR: FOTR to erpeg. Chodzą sobie panopek, wykonuje różne zadania, tłucze się z potworami, odkrywa zawiłości fabuły... A nie, przepraszam. To ostatnie odpada. Bo ilu jest takich, którzy nie czytali Tolkiena ani nie widzieli filmu Jacksona?

Ergo, fabuła tego dzieła, zapowiadana jako maksymalnie zgodna z treścią książki, nie jest w stanie niczym nas zaskoczyć. Mało tego – nie czeka nas szczęśliwe zakończenie – bo gra opowiada historię tylko z pierwszej części LOTR. Poza tym, w LOTR: FOTR do tego stopnia roi się od błędów uniemożliwiających dotarcie do jakiegokolwiek zakończenia, że najprawdopodobniej po kilku godzinach grania, kilku powrotach do początku i kilku ciężkich klątwach rzuconych pod adresem

betatesterów oraz producentów, kartridż wyładuje w akwarium dla rybek.

A jak z grafiką i animacją? Dziękuję, fatalnie. Nie trzeba być Einsteinem, żeby wiedzieć, że tło robi się osobno, a elementy aktywne typu postacie i przedmioty – osobno. Ale naprawdę, w LOTR: FOTR nad tymi komponentami pracowały chyba trzy niezależne studia, nie kontaktujące się ze sobą. Tło jest ładne i wyraźne, chociaż czasem przydałyby się trochę jaśniejsze kolory. Po tych wszystkich miłych miejscach chodzą zamazane postacie, skutecznie blokując krok, w jakim specjalizują się niektórzy goście w dzień wypłaty – czyli tropienie węży. Pasuje to do siebie nijak. A na dokładkę mamy monstrualnie wielkie przedmioty – na samym początku gry, przy przeszukiwaniu domu, natykamy się na monety wielkości dwóch Frodo oraz zajmujące pół pokątnego stołu kanapki. W tym szaleństwie jest jednak metoda – grając, przekonujemy się, że komunikat „Frodo otrzymał topór od XYZ” oznacza tyle, że ów topór leży gdzieś sobie i trzeba go zabrać z podłogi. Przedmioty są więc dlatego takie wielkie, żebyśmy ich czasem nie przeoczyli! Jakże to miłe, taka troska o samopoczucie gracza, prawda? Cóż, inni wydawcy gier pokonują tę przeszkodę, po prostu wkładając otrzymany przedmiot do podręcznej sakiewki, ale co oni tam wiedzą.

Co tu dużo mówić, ten tytuł nie ma żadnych jasnych stron. Nie umiem sobie wyobrazić nikogo, komu mógłby się spodobać, z wyjątkiem jakiegoś szalonego fana kiepskich gier*. Pojawienie się tej gry na rynku jest widowym dowodem na to, że nie ma takiego niedociągnięcia, które nie mogłoby przejść płazem. Mam tylko nadzieję, że pozostali wydawcy nie zapatrzą się za mocno na patalichów z Universal i dalej będziemy dostawać raczej dobre, ukończone i wolne od błędów gry.

O LOTR:FOTR najlepiej będzie po prostu zapomnieć.

Anek

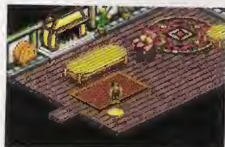
* - sprawdźcie www.seanbaby.com/



Hobbit nie żyli w wielkich chatkach. Te zarezerwowane były dla Dużych Ludzi.



Zdecydowanie, to najlepszy moment gry. Najładniejszy, najsensowniejszy i niosący nadzieję, że jest dobrze. Proponuję na tym pozostać.



Nora hobbitka to nora z wygodami, chciałaby się powiedzieć.



Pierwsza walka, a raczej nieudolna próba. Zanim pójdziemy pocwiczyć na strachu na wróble, zaopatrzymy się w kij, inaczej walka będzie mało dynamiczna.

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Universal Interactive
Gatunek: rpg
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Niedopasowana (koszmarnie wielkie przedmioty!), zbyt ciemna, a całość – fatalnie animowana.

DŹWIEK

Niezdolne zapasć w pamięć brzdąkanie. Mój ples wyje o wiele bardziej melodyjnie.

GRYWALNOŚĆ

Zerowa, jeśli znasz fabułę książki lub filmu. Jeśli nie znasz, najpewniej i tak nie czytasz tych słów.

1.1



GODZILLA DOMINATION

Z cyklu „schizofrenie żółtych ludzików”

Jestem w naprawdę trudnej sytuacji! Co by tu zrobić? Tak... widzę ostatnią deskę ratunku. Wyrwę wieżowiec transmisyjny stojący na szczycie góry i cisnę w przeciwnika... powinno się udać... udało się! Teraz całe Tokio jest moje!

Tak można opisać pokrótce jedną z akcji w grze Godzilla: Domination. Jest to nietypowa bijatyka, w której na arenie stają olbrzymie monstra – maksymalnie cztery jednocześnie. Możemy wybierać spośród sześciu potworów – są tu takie sławy, jak Godzilla, Mechagodzilla, Megalon i Rydon. Jest też jeden ukryty bohater. Każda z bestii ma dwa ciosy zwykłe i z powietrza, obronę i trzy ataki specjalne. Jeden z nich można uruchomić dopiero po naładowaniu paska mocy. Ponadto można rzucać przeciwnikami, niszczyć całe miasta w poszukiwaniu wielu power-upów i korzystać z elementów otoczenia w celu zneutralizowania napastnika. Plansz jest osiem. Każda posiada inne ukształtowanie terenu (są kilkupoziomowe) oraz inne otoczenie. Na jednej jesteśmy w samym środku miasta, na innej – w bazie wojskowej. Gra oferuje standardowo trzy tryby rozgrywki. W Story Mode walczymy zatwierdzoną wcześniej postacią, podczas gdy miła pani reporter opowiada fabułę. Można walczyć 1 na 1, 2 na 1, lub 2 na 2. W Custom Mode wybieramy, z kim i gdzie chcemy walczyć – potem jazda bez żadnych oporów.

Godzilla: Domination rozwija swe skrzydła dopiero w VS Mode, gdzie można grać w cztery osoby, przy użyciu jednego kartridża! Z kumplami gra się fenomenalnie – są zmowy typu „ten ma mniej energii! tołmy gnoja” czy „ty mnie ostatnio zabiłeś! już po tobie”. Animacja nie zwalnia nawet na sekundę, walki są dynamiczne, grafika przeciętna, lecz nie szpetna.

Godzilla to prawdziwy czarny koń, który na jednego gracza jest zwyczajnie średni. Dopiero na czterech pokazuje swe prawdziwe oblicze! Multiplayerowcy – tykać! Jeśli zamierzasz grać tylko w trybie na 1 gracza, to odejmij od oceny końcowej 1,5 punktu.

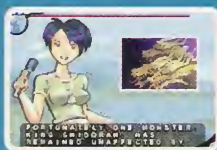
Tomex



Licensed by Nintendo
Na punkcie tytułowego stwora swego czasu oszalała cała Japonia. Teraz oszalejcie i Wy! Szczegóły w recenzji...



Walki z czterema potworami na ekranie to normalka. Nasza Godzilla ma ostre zęby – i dobrze, bo przydają się w zwarcu.



Oto pani reporter – przed każdą walką opowiada o przybyciu nowego potwora. Naszym zadaniem jest zgłazdzenie go wszelkimi możliwymi sposobami...

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Infogrames
Gatunek: Bijatyka
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Kolorowa i niebrzydka – tak można to określić w skrócie. Bez trudu rozpoznać potwory z filmów. Mimo to do czołówek sporo jej brakuje.

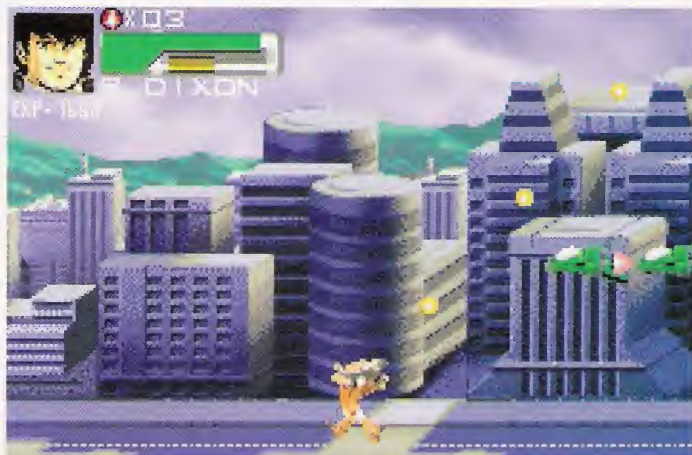
DŹWIĘK

Szczerze mówiąc niewiele pamiętam. To chyba coś znaczy?

GRYWALNOŚĆ

W trybie single tylko średnia – szybko się może znudzić. Za to w multi na jednym carcie rządzi na całej linii!

7.0



ROBOTECH THE MACROSS SAGA

Macross na małym ekraniku

Dlaczego gry oparte na świetnych filmach nigdy nie stają się przebojami? Nie wiem; to pytanie trzeba zadać autorom, albo wydawcom, którzy jak najszybciej chcą stworzyć tytuł. Robią to na siłę, a później wychodzi taki crap.

Robotech oparte jest na bardzo dobrym anime – Macross. Gra to shooter, w którym lecimy cały czas w prawo i ostrzelujemy hordy przeciwników w dziesięciu misjach. Do wyboru mamy jedenaście postaci, ale na początku dostępnych jest tylko pięć. Reszta jest do odkrycia, kiedy zaliczymy tytuł kilkakrotnie. Bohaterowie różnią się mocą, wytrzymałością, siłą, kontrolą pojazdu i szybkością. Każdy wojownik posiada swojego bojowego robota, gotowego do wojny. W praktyce nie czuć żadnej różnicy, którym robotem sterujemy, bo wszystkimi poruszamy się identycznie.

Autorzy chcieli nas zaskoczyć licencją, ale i tak im się nie udało. W czasie bitwy możemy zamienić swój statek w trzy różne formy: Fighter, Guardian i Battloid. Robimy to przy pomocy przycisków 'L' i 'R'. Niestety, producenci tak zepsuli ten pomysł, że chce się płakać. Jeżeli jesteśmy ustawieni jako Fighter, szybko i zrezygnujemy się po ekranie, lecz co z tego. Jeśli tylko zetkniemy się z ziemią – natychmiast tracimy cenne punkty energii. Podczas walki w formie Battloida, swobodnie stąpamy po podłożu i ładujemy ile się da w pojazdy znajdujące się nad nami. Taka zabawa szybko może zniechęcić, ponieważ przeciwników na ekranie jest mnóstwo i nie damy im rady. Najlepiej więc wybrać formę Guardian, dzięki której spokojnie pogramy. Grafika jest stonowana i przyjemna dla oka, ale brak jakichkolwiek fajnych efektów. Latając na tle budynków, czy przestrzeni międzygalaktycznej, chciałbym zobaczyć coś, co przykułoby oko na dłużej. Niestety, takich widoków nie ujrzymy. Momentami nawet powtarzające się elementy otoczenia zaczynają denerwować.

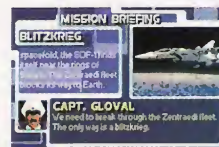
O muzyce – krótko. Chyba autorzy są gdzieś z tyłu w programowaniu i żyją jeszcze w czasie GameBoya Color. Podkłady przegrtywające w czasie walki może są dobre, ale brzmią jak na starszej kieszonсолce.

Wydaje mi się, że Robotech przeznaczony jest tylko dla fanów serialu i młodszych graczy. Ci pierwsi na pewno się nie zawiodą i poczują klimat z anime. Natomiast dzieciakom powinna się spodobać prosta strzelaninka z dość wysokim, jak dla nich, poziomem trudności.

FoTeL



A po misji upgrade pojazdu. Co by tu jeszcze doczepić?



Przed misją streszczenie tego, co się stało i co mamy zrobić...



Wszystkie lokacje są mało efektowne. Dobrze, że podczas strzelania wszędzie latają kulki, bo byłoby jeszcze nudniej.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: TDK Mediactive
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Ładna, prosta i przyjemna. Ale czy to nie za mało w 2003 roku?

DŹWIĘK

Muzyka i dźwięki pochodzą z ery GameBoya Color. Nie patrząc na jakość – mogą być.

GRYWALNOŚĆ

Zbyt mała. Ciągłe strzelanie do tych samych przeciwników w podobnych lokacjach szybko się nudzi.

4.8



SHEEP

Piesek ganiający za owcami. Fajnie?

No, ja Wam powiem, że nienajgorzej! Skoro już znacie ideę gry, warto podać nieco faktów. Musisz przeprowadzić grupę owiec z punktu A do punktu B. Owce reagują na Twój ruch – zjedziesz je z prawej – uciekną w lewo. Niektóre, a mamy tu różne gatunki, lubią się gdzieś zapędzić, czy wręcz leniwie reagują na Twe warknięcia. Możesz czekać! To powinno przyspieszyć krwi owieczkom. Czasem pośpiech będzie wskazany (nadjeżdżający traktor, czy kombajn), a innym razem warto się rozejrzeć w poszukiwaniu bonusów. Śmiertelne niespodzianki czekają po drodze na nasze podopieczne – maszyna zbożowa, prasa (bynajmniej nie paparazzi), czy wspomniane pojazdy. Akcja z reguły dzieje się na wsi, wśród zagród, czy podwórek, ale owieczki zapędzą się nawet na festyn w okolicach zamku. Sheep miło zaskakuje pomysłami – po znalezieniu radia, wszystkie owce pójdą w nasze ślady (a raczej w ślady muzyki), a ustawione po drodze „grzybki” działają podobnie, jak te w pinballach rzucając pupilkami na wszystkie strony – takie przykłady można mnożyć. Jest wesoło, bo grafika choć nie zachwyca, to kolorami bije z ekranu, a skoczna i „wiejska” muzyka daje do wiatu. Zwróćcie uwagę na ładną animację – zarówno otoczenia, jak i zwierząt. Odgłosy śmiechu można nazwać bardzo dobrymi, ale całą grę – dobrą. Niezbyt długa, czasem frustrująca, ale pomysłowa i wciągająca.

Samurai



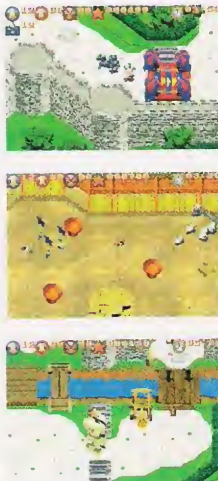
SHREK HASSLE AT THE CASTLE

Pierwsza w miarę dobra gra ze Shrekiem

Kiedys, w filmie żył sobie pewien ogr, co zwał się Shrek. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że postać ta świetnie się w nim zareklamowała. Szybki kontrakt z firmą TDK Mediactive i otrzymujemy gry z nim w roli głównej. Hassle at the Castle to szybka scrolowana platformówka, z dużą dawką humorystycznych akcentów. No bo jak nazwać rysowane postacie wyjęte z filmu, u których głowa to pół ciała? Wygląda to naprawdę śmiesznie i właśnie taki, a nie inny rodzaj grafiki każe nam sprawdzić ten tytuł. Ale nie tylko wygląd czyni grę śmieszną. Równie pomysłów, co proste w istocie – są zadania. Na początku są łatwe, nawet na najwyższym poziomie. Chodzimy sobie po lesie i pięścią okładamy wieśniaków. Później dochodzi ratowanie osła, który jest jednym z czterech grywalnych bohaterów. Wraz z nim pędzimy dalej, tłuczemy się z rycerzami, skaczemy tu i tam, ratujemy świnkę przed wilkami, a nawet pomagamy Czerwonemu Kapturkowi. Wiadomo, że im dalej – tym trudniej.

No więc jaki jest ten Shrek? W gruncie rzeczy faaajny; taki na wypożyczenie. Za to relaksujący na pewno nie.

FoTeL



GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Capcom
Gatunek: Strategiczna
Liczba graczy: 1

GRYwalność

Elementy gry logicznej, które czają się w Sheep, wynoszą ten tytuł do takiej oceny. Grywalność wzrasta, gdy właśnie one się pojawiają.

7.5



HUGO MAGICZNE LUSTRO

Postać trolla Hugo została wymyślona w Danii. Za jego sprawą mamy pierwszą grę na GBA po polsku!

Hugo jest całkiem zabawny i sympatyczny, ale do dziś średnio mu to wychodziło w polskim wydaniu. Pewnie większość czytających tę recenzję kojarzy go głównie z telewizji. Jeśli więc wyobrażacie sobie tę grę na podstawie marnych występów Hugo ze szklanego ekranu – lepiej tego nie róbcie. Nie warto.

Wredna czarownica Scylla uwięziła Hugo w czarodziejskim lustrze, rozbiła je na trzy części i rozrzuciła po lesie długim i szerokim. Kawałki lustra wyładowały w trzech różnych światach i teraz dzieci sympatycznego trolla muszą odzyskać je, by Hugo mógł do nich wrócić.

Gra jest połączeniem dwóch gatunków – platformówki i gry logicznej. Cała zabawa polega na bieganiu i skakaniu po niewielkich, zamkniętych poziomach i atakowaniu wrogów przy pomocy... działka zamrażającego. Krótka seria i wstętna, rzucająca minami wieściorka (?), czy brodaty wiking zamieniają się w bryłę lodu. Teraz mamy kilka możliwości, bowiem jeśli nie zareagujemy – nasz cel się rozmrozi i znów zacznie harce. Tak więc możemy zepchnąć bryłę z polki na której stała, czy zgrabnym naskokiem rozbić ją w drobny mak; możemy też zatargać ją w miejsce, gdzie skutecznie ją unicestwimy. Nie możemy dotykać pływających przeciwników, a układ półek, po których się poruszamy często wymusza wręcz strategiczne posunięcia. Mimo, że światy są tylko trzy, to na szczęście każdy z nich jest podzielony na blisko trzydzieści leveli. Nie myślcie jednak, że przed Wami zarwane noce, bo przy odrobinie wprawy i szczęścia niektóre z poziomów zaliczycie krócej niż w minutę! Do Hugo można jednak wracać z przyjemnością, a to za sprawą trzech konkretnie zróżnicowanych poziomów trudności.

Jeśli jesteś początkującym graczem – Magiczne Lustro będzie dla Ciebie wspaniałym polem do szlifowania swych umiejętności. Sterowanie może przysporzyć kłopotu, ale tylko na początku. To wręcz idealna gra dla bardzo młodych graczy, dopiero wchodzących w świat konsol. Brak tu krwi, czy przemocy jako takiej, bo przecież trudno nazwać przemocą zamrażanie uśmiechniętych bobrów, z których wysypują się punktowane owoce i diamenty. No i mamy polską wersję językową! Czy są tu jacyś rodzice? Boicie się, że Wasze dziecko odrzuci grę z powodu wygórowanego stopnia trudności, czy też niezrozumiałego języka? Hugo – na dobry początek.

Samurai



Ten blok lodu za chwilę spadnie i z loskotem rozbił się pozostawiając prezenty dla gracza w postaci diamentów i owoców. Gra zamienia je na punkty.



Celebracja szczęśliwie zaliczonego levelu. I to w jakim miejscu – tak, żeby nikt nie miał wątpliwości, kto tu rządzi.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: zręcznościowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Prosta animacja, mało zróżnicowane levely (ale graficznie, nie architektonicznie!). Czytelna i wyraźna – fajerwerki byłoby tu niewskazane.

DŹWIĘK

Jest. I właściwie tyle. Muzyczka z reguły miło i klimatycznie przyspiewa, za rzadko jednak się zmienia. Dźwięki same sugerują, że to gra raczej dla dzieci.

GRYwalność

Miło się mrozi. Szkoda tylko, że ciągle robimy to samo. Zaprawiony gracz wcale jednak nie musi jej odrzucić.

7.0



Legolas robi dobry użytek ze swojego łuku. Dzięki niemu może zdjąć przeciwników znajdujących się w dużej odległości albo niżej od niego. Co ciekawe, w walce z bliska też używa łuku – dopiero w bezpośrednim zwarciu dobywa miecza. Naturalnie radzi sobie z nim całkiem nieźle.

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

Drużyna Pierścienia rozpadła się. Frodo i Sam odpłynęli do Mordoru, Boromir zginął, Merry'ego i Pippina porwali Orkowie. Ich śladem ruszają Aragorn, Gimli i Legolas!

Uważny czytelnik GBM, który ma już za sobą lekturę mojej recenzji tej drugiej gry ze słowami Lord Of The Rings w tytule, wie też, że nie jestem w żadnym stopniu fanką prozy Tolkiena. Ba, ja nawet nie przeczytałam żadnej z jego książek. No, skoro to szczere wyznanie mam już za sobą, możemy przejść do rzeczy. LOTR: TT to jedna z najlepszych, najbardziej wciągających, oferujących najlepszą rozrywkę dla kilku osób i najładniejszych gier, jakie widziałam. Ha, i widzieć – nie mówię tego, bo znam na pamięć całego Władcę Pierścieni. Nie używam też nicka „galadriela24” na czacie i nie mam tapety z Aragornem na monitorze. Przeto, moja opinia jest spowodowana tylko jakością gry, a nie całego dzieła, jako takiego.

A gra jest przednia. Jeśli graliście kiedyś w Diablo na pececie albo PSX, jesteście w domu. Wybiera się postać, po czym czas upływa miło i przyjemnie na robieniu tatara z wrogów, zbieraniu wartościowych przedmiotów i rozbudowie umiejętności. Kiedy się nad tym zastanowić, fabuła jest tylko dodatkiem, chociaż urywki filmu, oglądane w różnych momentach gry, miłe zaskakują. Ale gdzieś tak po godzinie chodzenia, rozbijania skrzyń i wywijania mieczem, przestaje się na to zwracać uwagę. Do głowy przychodzi raczej myśli typu „niech no tylko jutro pokaże Jaśkowi, jaki konkretny miecz znalazłem!”. A to prowadzi nas prosto do creme de la creme tej gry. Otóż LOTR: TT ma tryb multiplayer. Po kabelku, a jakże. Zatem wyżej wymieniony miecz można pokazać Jaśkowi w akcji, pomagając mu pozbyć się uciążliwych orków czy innego paskudztwa. A jeśli Jasiek zapragnie wejść w posiadanie tego miecza, można się z nim wymienić za przydatny amulet albo coś innego, wedle uznania.

Wracając do wyboru postaci – podobnie jak w Diablo, każda z dostępnych postaci ma inne umiejętności – Legolas poza mieczem dysponuje też łukiem, który świetnie sprawdza się jako broń na większe dystanse. Gandalf oraz Eowyn to znawcy magii, a Frodo ma Pierścień. Tak, jak w filmie. W miarę przechodzenia kolejnych etapów gry, zdolności postaci się rozwijają – nie

dzieje się to jednak bez naszego wpływu. Gracz ma możliwość wyboru zdolności, którą chce rozbudować. Poza tym, na dalszych poziomach bohaterowie mogą przywołać do pomocy inne postacie. Oczywiście, pozostaje to również w zgodzie z fabułą filmu. Co więcej, w zależności od tego, jaką postać wybierzemy, początek naszej podróży wygląda inaczej – podczas gdy Legolas pokonuje zasy, walcząc z orkami, Eowyn błąka się po okolicy pełnej strumyków i jezior, oganiając się od innych potworków. Wniosek jest prosty: LOTR: TT nie wygląda na półce po tym, jak raz się ją ukończy. Zarówno dlatego, że każda postać przeżywa nieco inną przygodę i skończenie gry każdą z nich to całkiem inna zabawa, jak i dlatego, że dopiero po kilkakrotnym ukończeniu gry odsłonią się bonusy: ukryta postać (Gimli? Boromir? A może jeszcze ktoś inny?) oraz dodatkowy teren do gry wieloosobowej.

Wszyscy malkontenci, którzy już wyobrażają sobie minusy grania z kolegą i konieczność chodzenia krok w krok za sobą, mogą już przestać się martwić. Tryb dla dwóch osób pozwala na spacer w dowolnym kierunku – wcale nie trzeba być w tym samym miejscu, co kolega z drugą konsolką! Jeśli więc najdzie nas ochota na zwiedzenie okolicy i podziwianie widoków – do dzieła.

A jest co oglądać. LOTR: TT jest perfekcyjny, jeśli chodzi o grafikę. Postacie są duże i świetnie animowane, upuszczone przez wrogów i wydobyte ze skrzyń przedmioty łatwo znaleźć (choć nie zajmują połowy ekranu), a wszelkie warunki atmosferyczne jak deszcz i śnieg wyglądają po prostu świetnie. Nadzwyczajnie wyglądają też wszelkie efekty specjalne, z wizerunkiem świata po założeniu przez Frodo Pierścienia na czele.

A na dodatek muzyka jest dobra – trochę pompacyjna, ale bez przesady, ładnie buduje nastrój, zwłaszcza jeśli gra się ze słuchawkami na uszach.

Dwie gry na podstawie tej samej licencji, dwa spojrzenia na świat, dwie diametralnie różne oceny. LOTR: TT jest wspaniałą, wciągającą grą, która obroniłaby się również bez znanych postaci na ekranie. Powinien w nią zagrać każdy, nawet jeśli, tak jak ja, całkowicie nie interesuje się przygodami Drużyny Pierścienia.

Anek



Eowyn to chyba najgorsza ze wszystkich postaci. Co prawda zna zaklęcia, ale za to jej znajomość fechtunku pozostawia wiele do życzenia.



Hmm... Tutaj bez fajerek, ale zawsze przyda się porządny ekran tytułowy.



Aragorn dobrze sobie radzi z mieczem. Walka dwóch na jednego to dla niego igraszka. Goręcej robi się dopiero przy pięciu atakujących.



Pierścień, który nosi przy sobie Frodo, przenosi go do innego świata. Nie należy jednak zbyt często bawić się tym efektem, bo Sauron szybko nas wyśledzi.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: EA
Gatunek: action-rpg
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Piękna. Ładnie odwzorowane postacie, dobrze animowane, świetna animacja – chce się grać.

DŹWIEK

Bardzo dobry. Świetnie skomponowana muzyka, budująca klimat, ale nie przytłaczająca – da się tego słuchać godzinami.

GRYWALNOŚĆ

Niezwykle wysoka. Długa rozgrywka, różnorodne postacie, ukryte pozłomy, unikatowe przedmioty i multiplayer – nie sposób pragnąć więcej.

9.3



INVADER

Shooter! Kolejna strzelanina na GBA!

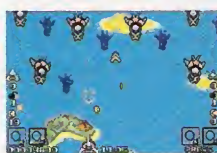
Wybierając się do salonu z grami, nie zawsze jesteśmy świadomi nadchodzących emocji. Stając do walki przeciwko automatom, mamy jeden cel: wygrać. Jeszcze bardziej mobilizuje nas zabawa z drugim zawodnikiem. W erze ośmiobitowców bezwzględnie dużą popularnością cieszyły się strzelaniny, nic więc dziwnego, że zadomowiły się także na konsolach. W Invaderze chodzi o rozprawienie się z obcym przybyszem. Wybieramy jednego z dwóch pilotów i lecimy cały czas w górę. Jeden może strzelać tylko przed siebie, zaś drugi - na boki. Już na pierwszy rzut oka da się zauważyć bardzo dobrą grafikę 2D. Wszystko ręcznie rysowane, kolorowe - czuć arkadowy klimat.

Warto czytać każde polecenie, bo to ułatwia sprawę. Szczegóły przedstawia nam pani porucznik; my tylko wciskamy select, kiedy na ekranie pojawi się napis. Dzięki niej dowiadujemy się tego, że pauzując grę możemy ulepszyć swoją maszynę za zebrane monety. W sklepie kupujemy bombę, lepszą broń, życie itp. Skąd wziąć pieniądze? Rozwalamy wroga, one latają w powietrzu, a my musimy je tylko zebrać. Co do powietrza - dobrze, że nie zastosowano tutaj metody miliona kulek, jak to było w przypadkach takich hitów, jak Gigawing albo Gunbird. Nie znaczy to wcale, że brakuje ostrej akcji. Mnóstwo wybuchów, statków, kilka rodzajów broni do zebrania po drodze - odrobina taktyki ułatwi życie.

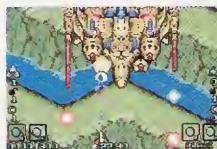
Prawie zawsze na końcu poziomu czeka na nas boss. Jedni są łatwiejsi, z innymi trzeba się pomęczyć, ale na każdego znajdzie się jakaś metoda. Przeciwnicy nie są aż tak trudni, jak się wydaje. Wystarczy przyrzeć się ich taktyce - jedni potrafią władować w nas mnóstwo amunicji, a drudzy czekają na odpowiedni moment. Są też i tacy, których w ogóle nie da się zniszczyć podstawową bronią. Pociski po prostu się od nich odbijają, co zauważa się dopiero za którymś razem. I na to jednak jest rada - wizyta we wspomnianym powyżej sklepie i zaopatrzenie się w odpowiednią broń. Nie myślcie, że Invader to gra łatwa. Owszem, po ustawieniu nieskończonej liczby kontynuacji każdy lamer przeobrazi się w wielkiego gracza. Ale chyba nie o to chodzi, prawda?

Nie wspominałem jeszcze o świetnej muzyce i dźwiękach, które na słuchawkach brzmią wyśmienicie. Szczególnie przypadły mi do gustu elektroniczne kawałki. Jeśli narzekacie na brak strzelanek, to czym prędzej biegnijcie do sklepu po Invadera. Arcade, jakich na GBA mało!

FoTeL



Na ekranie zawsze trwa akcja. Nie ma czasu na chwilę wytchnienia.



Zawsze na końcu czeka się boss, jednak na każdego jest sposób.



Lokacje w 2D zawsze cieszą oko.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Nintendo
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Oldskulowy 2D rzadził! Mnóstwo szczegółów ślicznie wykonanych w grafice 3D. No i wybuchów! Power!

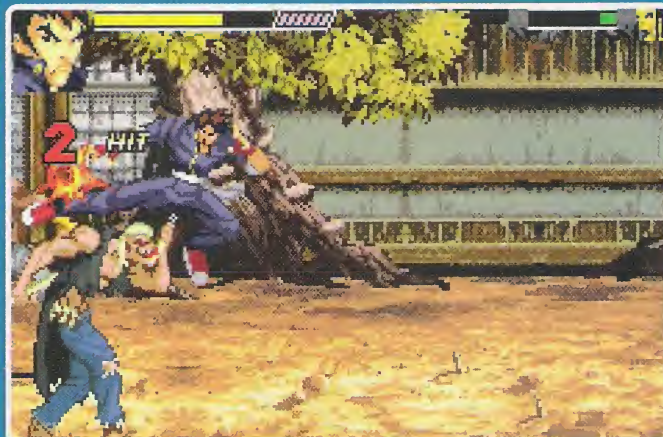
DŹWIĘK

Dla maniaków techno - raj. Reszta też zgiełkowa nie powie. Doskonale akompaniuję strzelaninie.

GRYWALNOŚĆ

Ogromna! Bicie rekordów, przechodzenie gry kilka razy, zabawa we dwóch. Szkoda tylko, że zabrakło bonusów...

8.8



GEKIDO: KINTARO'S REVENGE

Nowa jakość gier, nowa generacja mordobić, nowe Gekido!

Niestety, scrollowane mordobicia są już prawdziwymi dinozaurami. Na GBA mogłem się dotąd nacieszyć jedynie bardzo dobrym Final Fight One... Teraz jednak nadszedł prawdziwy król, który bije wszystko, co do tej pory wyszło. Kontynuacja trójwymiarowej, chodzonej mordoklepek z PlayStation. Panie i Panowie - przed wami Gekido: Kintaro's Revenge.

Już na początku wita nas intro wyjaśniające fabułę i cel naszej wyprawy. Jako Tetsuo, który jest adoptowanym synem Ushiego i ostatnim mistrzem stylu Shin-Ken, zostajemy wysłani przez ojca do pobliskiej wioski. Podobno dzieją się tam straszne rzeczy. Tyle powinno wystarczyć, nie chcę Wam psuć zabawy. O dziwo, w Gekido fabuła dopełnia całość - jest zawiła, interesująca i rozwija się na naszych oczach. Tryb przygodowy jest świetny. Możemy dowolnie przemierzać dostępne światy włączając do budynków, do których mamy ochotę wejść, rozmawiając z ludźmi, z którymi mamy ochotę rozmawiać. Czegoś takiego nigdy wcześniej nie było! Akcję często przerywają mangowe scenki.

Kwintesencją jest oczywiście ostra nawałanka. Ten tryb jest rewelacyjny! Nie ma tutaj prostych combosów 3 razy ręka, skok i specjal. Tetsuo posiada olbrzymi garnitur ciosów - jak rasowy wojownik z gier pokroju Street Fighter! Combosy można do woli łączyć, używać juggli, ciosów specjalnych oraz szeregu rzutów. Przeciwników jest wielu - większość prezentuje odmienne style walki oraz taktykę. Warto nadmienić, że są także mrozące krew w żylach momenty, w których bohater zostaje okrzyknięty - wtedy zostaje jedynie cios specjalny. I po sprawie.

Teraz trzymajcie się krzesel - największy szok!!! Grafika wgniała w ziemię od samego początku - do chwili obecnej siedzę i wciąż cieszę się, że podobne cudo było mi dane ujrzeć. Wszystko jest w wysokiej rozdzielczości, postacie i tła w stylu manga wyglądają jak wyjęte z kreskówki, a żywe kolory wręcz zachęcają do dalszej zabawy. Animacja to kolejny mocny punkt. Schowajcie się z Final Fight One, schowajcie się z resztą gier - wszelkie ciosy, kolizje składają się z oszałamiająco wielkiej liczby klatek, co daje wrażenie naturalności. Piekielnie wkręcają odgłosy - „swisty” przy kopnięciu czy sierpowym można z powodzeniem użyć w najnowszym filmie z Jackie Chanem, a muzykę - w Matrixach.

Wszystko wydaje się wręcz perfekcyjne. Niestety, nie jest. Jak to w chodzonych bijatykach bywa - niosą olbrzymią dawkę miłości, lecz szybko się kończą. Gekido oferuje pięć bardzo długich plansz - ale to oczywiście niewiele. Mimo to, ta pozycja oferuje więcej zabawy niż jej jedyny rywal od Capcomu - zresztą każdy, kto interesuje się scrollowanymi mordobiciami wie, że mizerna długość to standardowa wada każdej. Fan! bijatyk muszą mieć tę pozycję obowiązkowo!

Tomex



W czasie przygody znajdziemy wiele z początku niedostępnych miejsc. Kiedy odszukamy odpowiednie klucze, świat stanie przed nami otworem...



Większość ciosów ozdabiają wywalające w kosmos efekty specjalne. Tutaj płonąca ręka na wzór Kyo z King of Fighters.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Zoo Digital
Gatunek: Chodzona bijatyka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Fenomenalna! Tyle by starczyło. Połączona z szatańsko płynną animacją daje znakomity efekt końcowy. Taki ślinik graficzny to prawie skarb narodowy.

DŹWIĘK

Ludzie odpowiedzialni za grę mają u mnie wielkiego plusa. Jeszcze większego mają ci odpowiedzialni za dźwięki.

GRYWALNOŚĆ

Olbrzymia! System walki wraz z rozbudowanym trybem przygodowym tworzą wybuchową mieszankę!

9.0



SUPER MARIO ADVANCE 3 YOSHI'S ISLAND

Yoshi nic a nic się nie zestarzał. Wciąż jest znakomitą pozycją, której nie da się ukończyć w jedno popołudnie.

Każda gra z Marianem tudzież z Yoshim w roli głównej przyprawia mnie o szybsze bicie serca. Z wielkim napięciem oczekiwałem na pojawienie się najnowszych przygód sympatycznych bohaterów Nintendo na GBA. I wiecie co? Wcale się nie zawiodłem, ba! Należy bić poklony przed twórcami serii, która z roku na rok wydaje się być coraz lepszą. Starsi gracze na pewno pamiętają przygody Yoshiego jeszcze na "dużej" konsoli SNES, trochę młodszy zagrywali się w kolorowego platformerka 2,5D na Nintendo 64. Opisywana gra to jedna z najlepszych pozycji na GBA ostatnich miesięcy, a może nawet i najlepsza.

Na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się proste - są pieniążki (gdy zbierzemy po 20 czerwonych dostajemy dodatkowe punkty) i uśmiechnięte kwiatki, które zbieramy, szeroki wachlarz sympatycznych z pozoru wrogów i kolejne światy do przebycia. Ale gra prosta nie jest - a wszystko to za sprawą małego Mario, zamkniętego w specjalnej bańce, którego Yoshi nosi na swoich barkach. Każde spotkanie ze

"szwarczakiem" powoduje upadek Mario. W ciągu 10 sekund musimy złapać bobasa z powrotem, bo w przeciwnym wypadku nieszczenie gotowe.

Świat dinozaura i małego hydraulika to sześć dużych poziomów, podzielonych na osiem odcinków każdy. Dla słabych z matematyki - daje to 48 doskonałych i wciągających środowisk. Podczas wędrówki w kolorowym i wesołym środowisku (dla starszych



graczy może być zbyt "cukierkowe"), którego może pozazdrościć 99% gier ukazujących się na GameBoy Advance radzę przyjrzeć się planszom bossów. No i tłum. Ich piękno urzeka niczym widok ośnieżonych Dolomitów zimą. Niestety, czasami poziomy są trochę zbyt ciemne - warto wówczas posłużyć się dobrym źródłem światła. Sterowanie zielonym gadem jest proste - poruszanie się na boki, skok, wystawienie języka i rzut jajkiem. Niby niewiele, a radości mnóstwo. Kolejne opisy specjalnych ruchów Yoshiego prezentowane są poprzez podbicie odpowiednich klocków. W miarę przechodzenia kolejnych światów Yoshi będzie także zmieniał się w łódź podwodną, śmigłowiec i inne śmieszne formy. Niektóre naprawdę pozytywnie zaskakują.

Do tego dochodzą... oczywiście dodatkowe ukryte poziomy! Zapewne nie uda się ich od razu wszystkich zlokalizować, ale przy kolejnym przejściu gry na pewno na kilka się natkniecie. Te bonusowe plansze i mini-gry należałoby ocenić osobno. Oczywiście również bardzo wysoko.

Oprawa muzyczno-dźwiękowa to pięta achillesowa tej pozycji. Niektórym na dłuższą metę może wydać się nie do zniesienia - jest niczym dwudziesta "krówka" pożarta w ciągu pięciu minut. Innym na długo zapadnie w pamięć, ale ostrzegam - granie w nocy z maksymalnie podkręconym dźwiękiem może obudzić "zdegustowanych" domowników. Na szczęście można ją przyciszyć. A po jakiś 20 minutach ciszy znowu pogłościli na jakiś czas. I tak w kółko. Muzyka zmienia się w kolejnych lokacjach, a szczyt "piękności" osiąga przy potyczkach z bossami.

Ukończenie SMA3:YI nie powinno zająć wytrawnemu graczowi więcej niż jeden, dwa dni. Ale czas ten wydłuża się niezmiernie, jeśli przyjdzie nam ochota na odnalezienie wszystkich sekretów, czerwonych pieniążków, uśmiechniętych kwiatków i tak dalej. Aha, na kartoniku znajduje się jeszcze jedna gra: "Super Mario Bros." - czyli potyczki Mariana z wychodzącymi z rur żółtami (stara gra znana chociażby z Commodore'a 64). Prosty graficznie jak i "zręcznościowo" platformerek. O ile masz młodsze rodzeństwo bądź lubisz platformówki - MUSISZ MIEĆ Super Mario Advance 3: Yoshi's Island. A jako że zbliżają się święta... Tak czy siak - the SMA3:YI to pozycja, która POWINNA znaleźć się na półce każdego miłośnika GameBoy Advance, tuż obok Golden Sun, Lilo & Stich czy Advance Wars. Wybór jest tylko jeden.

Majkel



"Wszystkim się zdawało, że Yoshi był jeden, a tu wielu ich było!" - napisałby zapewne Adam M. gdyby żył w naszych czasach i pogrywał na GameBoy Advance. Od tego nieformalnego zebrania rozpoczyna się gra.



Dwie gry w jednej? Oczywiście, że tak - kiedy już znudzą się nam przygody zielonego dinozaura, możemy rozpocząć zabawę dwoma hydraulikami: Mario i Luigi.



Tła - zarówno pierwszego jak i drugiego planu są po prostu przepiękne. Przypadły mi do gustu nawet bardziej niż te, które widziałem w przygodach Yoshiego na Nintendo 64.

Och, nie! - Yoshi zgubił swoje kłm... jajka! Na szczęście szybko może tę stratę naprawić. Uśmiechnięty kwadracik pełni rolę pomocnej dłoni w grze. Na ekranie widać także dwójkę nieprzyjaciół - niech pozory Was nie zmylą - są śmiertelnie groźni dla naszego małego Mariana.

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Nintendo
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Silczna, kolorowa, dobrze znana z "dużego" Nintendo 64. Wybijająca się nawet na tle Lilo & Stich opisywanego w poprzednim numerze GBM.

DŹWIEK

Mile, ale szybko drażniące psychikę dźwięki wydobywają się z głośniczków konsoli. Może młodszemu rodzeństwu przypadną do gustu. Najbardziej, choć dość dobra strona gry.

GRYWALNOŚĆ

Wysoka, jak w niemalże każdej grze z Mario i Yoshim. Gra praktycznie się nie nudzi - czas przy zabawie mija błyskawicznie.

10

FIFA 2003

Po dwuletniej przerwie FIFA powraca na GameBoya!



Dzięki FIFIE możemy zmienić wynik poprzedniej edycji Ligi Mistrzów. Wygrywa Leverkusen.

Jako wielki fan futbolu nowej odsłony FIFY nie skazywałem na szybkie zapomnienie, jak zrobiłby to każdy, znający poprzednie części wydane na PC. Pamiętałem też, że konwersje na GameBoya trzymały poziom.

Ponownie nie mamy możliwości zdobycia mistrzostwa Polski. Panowie z EA Sports postanowili wstawić słabą ligę koreańską, norweską, czy szwedzką - zamiast polskiej. Honor naszego podwórka ratuje Wisła Kraków z nieco starym składem oraz Żurawskim i Kosowskim na ławce rezerwowych. Reszta licencji i składów jest w miarę aktualna. Są głośne transfery, takie jak Rivaldo w Milanie i Ronaldo w Realu, więc największe kluby europejskie mają kim straszyć.

Z trybów gry zaoferowano nam mecz towarzyski, Ligę Mistrzów, Puchar UEFA, ligę 18 najlepszych zespołów, a



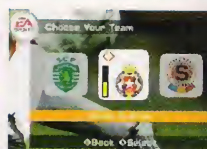
Wielkie derby Mediolanu zaraz się zaczyna! Inter przeciwko Milanowi.



także ligi krajowe. Najgorsze jest to, że nie możemy dokonywać żadnych wzmocnień. Rozgrywka jest nieco wolna, ale akcje szybko przenoszą się między polami karnymi. To za sprawą prostego sterowania. Tutaj nie bawimy się zwiadami, tylko wykonujemy szybkie podania. O górnych piłkach lepiej zapomnieć, bo prawie każda kończy się stratą. Nie każdy strzał od razu wejdzie w światło bramki, dlatego trzeba sobie wypracować jak najlepsze sytuacje podbramkowe. Ciekawym pomysłem jest wprowadzenie siły strzału, zależne od czasu przytrzymania przez nas przycisku. Denerwują różnoracy bramkarze ze zmienną formą, którzy raz bronią świetnie, a czasami zdarza im się prosty błąd. FIFA za sprawą szybkich akcji przypomina amigowy hicior Sensible Soccer, co jest dużym plusem. Drużyny posiadają swoje firmowe ubrania, na przykład białe-czarne pasy na koszulkach Juventusu są od razu widoczne na ekranie. Mniej dopracowano piłkarzy, którzy poruszają się trochę sztywno. Wpakowano w nich zbyt mało animacji, ale nie oczekujemy cudów. Ważne, że wyróżniają się gracze czarnoskórzy. Większych zastrzeżeń nie mam do kibiców, chociaż na wszystkich stadionach znają te same przyspiewki, często powtarzające się i nudne aż do bólu. Reagują na gole, faule itp. Bardzo przydałby się komentator, którego niestety nie uświadczymy w FIFA 2003.

Tegoroczna edycja ma potencjał, lecz nie wykorzystano go całkowicie. Za plecami czyha anglojęzyczny Winning Eleven, więc autorzy powinni za rok postarać się o jeszcze lepszą piłeczkę. Tylko żeby im wyszło.

FoTeL



Nasze podwórko reprezentuje Wisła Kraków. Niestety ze starym składem i cienkimi statystykami.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: sportowa
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Jakby zaniedbana. Advance'a stać na wiele więcej. Mimo to można spokojnie pograć.

DŹWIĘK

Kiblice śpiewają, ale często to samo. Czuć brak komentatora. Co ciekawe - Winning Eleven go ma.

GRYwalność

Całkiem dobra. Szkoda, że w lidze nie można dokonywać transferów, bo grałoby się dłużej.

7.6

SPYRO 2: SEASON OF FLAME

Spyro wita ponownie. Jakie nieszczeście dotknęło tym razem świat?



Kolejny duszek złapany. Tuż koło Spyro znajduje się magiczna bramka, dzięki której nasz mroźny chuch będzie zdolny do zamrożenia pokątnych obszarów wodnych. Umiejętność niestety znika po 30 sekundach.

Spyro to przedstawiciel izometrycznych gier platformowych, skierowany przede wszystkim do młodszych odbiorców - nie ma tu mowy o hektolitrach krwi, przeciwnicy "gliną" w przedziwny, nierealny sposób, a bajecznie kolorowa, kłująca oczy grafika dopełnia obrazu.

W tej części gry Spyro powraca do znajomych tylko po to, aby odkryć, iż znany świat dotknęła okrutna plaga - smoki utraciły swoją popisową zdolność ziania ogniem, a zamiast tego z ich paszcz dobywa się mroźny chuch. A wszystko to za sprawą podstępnych wrogów, którzy wykradli wszystkie dobre duszki, odpowiedzialne za "produkowanie" przez smoki ognia. Zadanie jest proste - należy odnaleźć wszystkie sto duszków i zaprowadzić porządek w smoczym świecie.



Jedną z najgorszych rzeczy w grze są smoki z wyspy na wyspie. Spyro jako szybowiec zachowuje się niestabilnie i często traci życie, wpadając do wody.

Na początku bohater zamraża wszystko oddechem, ale już po zdobyciu 10 duszków z jego buzi wydobywa się także ogień, w późniejszych poziomach dodatkowo dochodzi możliwość porażania przeciwników prądem. A wszystko to dlatego, że poziom niekiedy można skończyć wyłącznie przy użyciu kombinacji "smoczych broni". Oczywiście tytułowy bohater w miarę postępów akcji przyswaja kolejne umiejętności - skoki na zadek, na brzuch i tak dalej. Kolejną innowacją jest możliwość wcielenia się na niektórych poziomach w postać znajomego smoka.

Zabawę psuje toporny sposób poruszania się naszego herosa - przez dłuższą chwilę należy przyzwyczajać się do tego, że smok nie zawsze od razu pójdzie tam, gdzie chcemy. Dodatkowo poprzez izometryczny rzut pola akcji, nie zawsze dobrze można przewidzieć, czy smok doskoczy na inny fragment terenu.

Niestety, po przeżyciu kolejnych etapów nadchodzi era nudy: zadania są zawsze takie same - zbierz wszystkie duszki, znajdź diamenty, przejdź do kolejnej bramy prowadzącej na inny teren.

Majkel



Temple of Dune

x 10

Aby dostać się na kolejne tereny, niezbędna jest pewna ilość duszków. Bez nich nie możemy się teleportować. Dzięki pozyskanym duszkom można przejść do pierwszej prawdziwej planszy.



Spyrowi w kocot dano dużą porcję owsianki. Czy nasz bohater wchłonie tak wielką ilość zupy? Chyba tylko Obelix nie miałby z tym kłopotu...

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Universal
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Bardzo kolorowa, moim zdaniem aż za bardzo, ale młodszy graczom będzie się podobała.

DŹWIĘK

Bez rewelacji. Utrzymuje średni poziom znany z innych gier na GameBoy Advance. Może następnym razem będzie lepiej.

GRYwalność

O ile znacze się nie od dziś ze Spyro - będziecie bawić się znakomicie. Innych może denerwować sposób poruszania się smoka.

6.5



DEFENDER OF THE CROWN

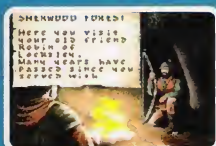
Jak na grę sprzed szesnastu lat, wydana pierwotnie na Amigę, dobrze się trzyma.

Zawsze, kiedy pojawia się wiadomość o konwersji jakiegoś hitu sprzed lat na nową platformę, grupa malkontentów podnosi larum, że to kolejny skok na kasę graczy. No a co to ma być? Nikt nie wydaje gier z obywatelskiego obowiązku. Niemniej jednak, dobrze jest widzieć, że pozycja, na której ten czy ów zarobi krocie, sprawia grającym przyjemność. A to dokładnie opisuje Defender of the Crown, grę prostą z pozoru, ale nadzwyczajnie wciągającą. Rzecz dzieje się w Anglii w XII wieku. Nie wglębiając się w szczegóły historyczne – i tak podane w grze w mocno autorski sposób – stajemy przed niebagatelnym zadaniem zjednoczenia ziem i stworzenia Zjednoczonego Królestwa. Wybieramy jednego z czterech rycerzy i bierzemy się do pracy. Choć terenów do podbicia jest tylko kilkanaście, nie ma prawie możliwości ukończenia DOTC w jeden dzień – chyba, że ktoś jest reinkarnacją Napoleona. Ale nawet jeśli masz talent stratega wszechczasów, zwycięstwo nie jest przesądzone. Jednoczenie ziem to nie tylko ich szybkie podbijanie. Czasem trzeba pomóc sąsiadowi, ratując jego córkę, a to wiąże się ze stoczeniem kilku walk na miecze. A wcale nie jest to proste – kiedy po raz pierwszy walczyliśmy na kopie, zraniliśmy wierzchowca mojego przeciwnika, co wykluczyło mnie z zawodów. Wychodzi na to, że starutki tytuł z umowną grafiką to jeden z czarnych koni w turnieju o tytuł najlepszej gry tego numeru. To prawda – pomimo dość sceptycznego podejścia do wszelkich odgrzewanek, nie mam żadnych zarzutów pod adresem DOTC. No, może jeden – brak opcji gry wieloosobowej. Strategia turowa to wymarzony tytuł do grania po kabełku. Bardzo żałuję, że tego tu nie ma – wtedy rzecz zyskałaby dodatkowy wymiar. Ale i tak, jest to świetny tytuł i na pewno nie będzie się kurzyć na półce.

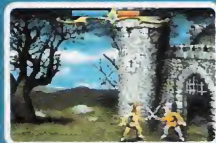
Anek



Turniej to dobra okazja, żeby pokazać się z jak najlepszej strony. Sąsiedzi się na nas poznają i może któryś zaproponuje nam korzystny politycznie i gospodarczo mariaż.



Pogawędki przy ognisku z Robin Hoodem dają nam jakąś taką orientację w bieżącej historii kraju. Potem możemy naciągnąć Robina na wypożyczenie swoich wojaków.



Czas trochę pomachać szpadą. Zanim dotrzemy do władcy na tym zamku, pokonamy kilku jego slugosów. Jeśli zdecydujemy się jednak zrezygnować, wszyscy się o tym dowiedzą i wyjdziemy na tchórze.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Metro 3D
Gatunek: strategia turowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Prosta podczas zadań strategicznych, prosta podczas gleriek zręcznościowych. Mimo to, patrzy się na to bez obrzydzenia.

DŹWIĘK

Archaiczny, ale wesolutki – skoczne melodyjki dają się nawet zanuć pod nosem.

GRYWALNOŚĆ

Bardzo wysoka – to nie jest gra na raz. Szkoda tylko, że nie da się pograć z drugą osobą po kabełku.

8.8



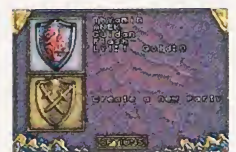
EYE OF THE BEHOLDER

Przejdźcie tej gry zajmie Wam godziny.

Po skonfrontowaniu powyższych słów oraz widniejącej pod tą recenzją oceny, możecie odczuć pewien dysonans poznawczy. No, bo jak to, tutaj godziny gry, a tutaj taka niska ocena? Ano tak to. Eye of the Beholder jest znane każdemu, kto jakieś dziesięć i więcej lat temu pogrywał na pececie w erpęgi. To klasyczny tytuł – drużyna składająca się z czterech śmiałków wizytuje podziemne labirynty, ślejąc pojawiające się znikąd kreatury. Oczywiście, robią to w jak najbardziej zbożnym celu – ratują miasto przed atakiem potworów. Fabuła jest jednak w tego rodzaju tytułach drugorzędna. To, co naprawdę się liczy, to zdolność do taktycznego rozgrywania walk z przeważającym liczebnie wrogiem. I w Eye of the Beholder ta zdolność też jest niezwykle ważna. Zaraz obok niezmierzonych pokładów cierpliwości, jakie musi w sobie mieć posiadacz GBA i tegoż tytułu.

Wciąż jednak nie powiedziałam, do czego ma się przydać ta cierpliwość. No cóż, przyda się podczas toczenia walk. Najkrótsza walka, jaką mi przyszło toczyć, na samym początku gry, trwała bowiem siedem minut. Wyobraźcie to sobie – na poletku stoi czterech identycznych potworkowatych wrogów, czterech (różniących się między sobą wyglądem) naszych bohaterów. Wydajemy komendę ataku pierwszemu z naszych – niestety, on dysponuje tylko bronią o krótkim zasięgu, więc na nic się nam póki co nie przyda, a nie ma się dokąd ruszyć z wąskiego korytarza, bo teren jest podzielony na kwadraty i nie ma gdzie przejść. Teraz któryś z wrogów rusza swoim mieczykiem złożonym z trzech pikseli. Nie trafia. Znowy my, tym razem każdym drugim z naszych strzelić z łuku. Strzela, trafia, zdejmuję wroga. Znowy my, zapewne dlatego, że kolejny członek naszej drużyny ma większą predkość niż kolejny przeciwnik. Machnięcie mieczykiem, nie trafił. Kolej wroga, ten też nie trafia. Właśnie upłynęło 30 sekund walki. Z recenzentkiego obowiązku nie przestałam grać w tym właśnie momencie. Poza tym, przypomniało mi się, że Golden Sun też się powoli rozkręcał. Niestety, uwierzcie mi na słowo, w Eye of the Beholder nic się nie rozkręca, bo tempo gry jest ciągle takie samo. Zerowe. Podobnie jak podniecenie wizualną częścią gry. O trzech pikselach na broń już wspominałam. Dodam jeszcze, że postacie są niesamowicie małe i w zasadzie nie bardzo wiadomo, czy to jakieś mrówki, czy dzielni wojownicy. Umieszczenie pola walki w rzucie izometrycznym dodatkowo komplikuje kwestię poruszania się. Na szczęście, określając cel ataku, wskazujemy go przy pomocy kursora, ale przesunięcie tegoż na inną postać też do najłatwiejszych nie należy. Jest jednak coś gorszego. To, jak wygląda gra poza walką – a trzeba Wam wiedzieć, że jest to zestaw statycznych ujęć ścian, przejść, drzwi i innych elementów otoczenia. Krok w przód czy jakimkolwiek innym kierunku odbywa się skokowo, bez żadnego przejścia, bez odrobiny animacji. I to, że EOTB to konwersja, nie jest tu dla mnie żadnym wytłumaczeniem. W tego koszmarka po prostu nie da się grać! Jeśli ktoś ma jazdę na stare gry, to niech się weźmie za Defender of the Crown, recenzowany tuż obok. Eye of the Beholder to bezczelna próba wyciągnięcia kasy od graczy skuszonych klasycznym tytułem.

Anek



Moja drużyna na samym początku drogi. Tworzenie własnych postaci uważam tutaj za strastę czasu.



Już w lochu. Wygląda bardziej jak radioaktywne ścieki, ale to nie ta epoka.



Sam początek bitwy. Rozdajemy pierwsze klapsy. Jeszcze nie wiemy, że cały czas będzie tak samo...

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Metro 3D
Gatunek: strategia turowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Żenująca. Nie mam na to słów – sami spojrzcie na screeny obok i odciecie, czy to się w ogóle powinno zdarzyć.

DŹWIĘK

Jak na starych pecetach. Piski, trzaski, jakież zawrodoenie na trzech wysokich tonach. Dla masochistów.

GRYWALNOŚĆ

Zerowa, chyba że kogoś kręci granie w słabe gry. Wtedy to będzie prawdziwa uczta.

3.1



SEGA SMASH PACK 100% Segi na jednym malutkim carcie!

Sega po odejściu od produkcji konsol i zajęciu się oprogramowaniem natychmiast stała się firmą, na której grach opierają się prawie wszystkie konsole. Wyjątkiem nie jest tutaj GameBoy Advance, mocno wspierany przez mistrzów z Japonii. Smash Pack nie jest nowym tytułem jak większość tego, co wypływa z Sega. Tym razem mamy do czynienia ze składanką starszych gier z Sega Genesis, której ukazanie się było praktycznie formalnością. Zgodnie z tradycją Sega Smash Pack (dokładnie taki sam tytuł) wychodziła już na Genesis, Saturna i Dreamcasta.

W tej edycji kompilacji znajdują się trzy hity: Ecco the Dolphin, Golden Axe i Sonic Spinball.

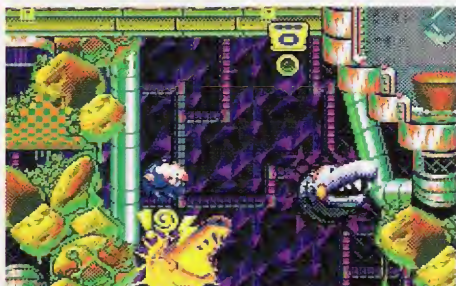
Ecco the Dolphin to jedna z bardziej innowacyjnych pozycji, w jakie kiedykolwiek graliśmy. Kierujemy młodym delfinem broniącym świata przed nieskrępowanym żywiołem wody. Przemierzając ocean zaliczamy wiele zagadek logicznych, zręcznościowych i używamy wrodzonej inteligencji. Ponadto za pomocą specjalnych fal możemy kontaktować się z innymi postaciami otrzymując wartościowe informacje, czy też przeczuwać zbliżające się niebezpieczeństwo. Grafika robi pozytywne wrażenie, jest tak, jak na 16-bitowej konsoli. Świat jest piękny, pływają rybki, przewijają się rafy koralowe... wszystko żyje swoim życiem! Muzyka to bardzo wciągający i uspokajający chillout z domieszką ambientu.

Golden Axe to gra, która spędziła sen z powiek niejednemu graczowi. Chodzone mordobicie w klimatach fantasy. Do wyboru trzy postacie. Gostek a la Conan Barbarzyńca, dziewczyna na wzór Xeny i mały krasnolud z toporem. Każda z postaci ma trzy ciosy specjalne, których uaktywnienie zależy od zebranych fiolek z magią. Jest kilka stworków do ujeżdżania i mnóstwo przeciwników: jaszczurki, smoki i inne takie. Niestety po dwukrotnym przejściu GA zaczyna nużyć.

Sonic Spinball to najbardziej rozbudowany pinball jaki kiedykolwiek widziałem! Grafika stoi na takim poziomie, jak reszta gier z niebieskim jeżem sprzed 10 lat – czyli trzyma klasę i momentami pokazuje lwi pazur. Typowych stolów tutaj nie ma, są za to olbrzymie levele złożone z kilku bardzo rozbudowanych plansz, między którymi przemieszcza się nasz bohater. W międzyczasie pokonuje bossów i odnajduje Emeraldy. W sumie zajawka jest niezła, lecz z powodu braku save'ów gra szybko zaczyna irytować. Na przykład gdy po raz n-ty musimy przejść 4 plansze, aby znów zmierzyć się z bossem.

Mimo to fani starej szkoły muszą mieć ten cart!

Tomex



Sonic w trakcie jednej z licznych ewolucji. Energetyczne gimnastyki mogą się przy nim schować.



Ten stwór wygląda jak jeden z bossów z HOTD2. Czyżby wspólni przodkowie?



Od razu widać, że to gra sprzed czasów politycznej poprawności. Teraz główna bohaterka nie może być tak skąpo odziana, a Murzyn... przepraszam, Afroamerykanin nie może być złą postacią.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: THQ
Gatunek: Zręcznościowa
Liczba graczy: 2

GRAFIKA

Idealne przeniesienie z 16-bitowego Genesis. Pomimo upływu lat wszystko wygląda bardzo solidnie!

DŹWIĘK

Brzmienia starszokolne – bo wczuli się muza naprawdę. Was wkręcił Szczególnie rządzi tutaj Ecco.

GRYwalność

Po opanowaniu sterowania i poznaniu zasad rządzących tymi pozycjami można przegrać wiele godzin!

7.5



SMUGGLER'S RUN

Hit z PS2 atakuje GameBoya!

W przypadku konwersji gier z dużych na małe konsole zawsze miałem coś dobrego do powiedzenia. Mimo słabszej jakościowo grafiki, pozostawiała świetną grywalność. Dobre firmy potrafią zrobić dobry uczynek. W przypadku Destination Software tak nie jest. Co oni umieją? Kompletnie zepsuć Smuggler's Run!

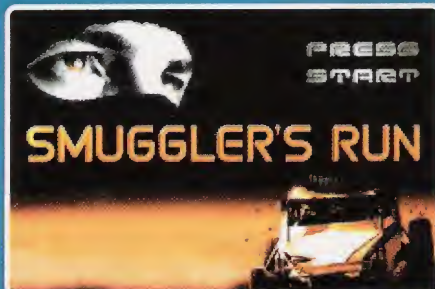
Smuggler był jednym ze startowych tytułów, kiedy na świat przyszła PlayStation 2. Przemycanie "paczek" było motywem przewodnim i niezwykle rajującym. Jakoś tak się stało, że wyszły dwie części. Za sprawą niezłej jak na starcie konsoli grafiki, oraz niezwyklej dynamiki gry – przylecieliśmy ją z otwartymi rękoma. 29 misji zawartych w wersji na GameBoya Advance wydaje się imponującą liczbą, ale jak dobrze wiemy – dużo nie zawsze znaczy dobrze. Zabawa, podobna do Drivera, polega na penetrowaniu terenu i jeżdżeniu od punktu A do punktu B. O ile w Driverze było to do przełknięcia i w klimat wkręcała nas ciekawa fabuła, o tyle Smuggler's Run nie reprezentuje sobą nic! Kompletnie nic! Głównie liczy się czas, bo dzięki niemu akcja bierze do przodu. Ale, zaraz... jaka akcja?!

Czy zbieranie beczek to ciężka i żmudna praca? Oczywiście, że nie. Czasem przejazd utrudniają nam stróża prawa, ale ich inteligencja równa jest zeru. Potrafiła tylko rozpedzić się do maksimum i próbując uderzyć w nasz pojazd. Są też inne zadania, wykonywane przy pomocy komputera, lecz w żadnym z nich nie trzeba liczyć się z jakąkolwiek taktyką. Przed ukazaniem się tego tytułu, autorzy zachwycali się trójwymiarową grafiką terenu. Owszem, może jest 3D, tylko jak to utrudnia zabawę! Podłoże co chwilę dorysowuje się, nagle przed naszymi oczami pojawia się wyższa góra – tak to wygląda. Gwoździem do trumienki jest złe wyważona kolizja aut. Dobrze, że choć trochę ratują to ładne modele pojazdów z dobrymi teksturami.

Honor tej zręcznościówki ratuje również muzyka. Czegoś takiego chciałbym posłuchać w każdej grze. Szybka i wpadająca w ucho. Oprócz tego, uszy drażnią trzaski i ryk silnika.

Takim produkcjom mówimy jednogłośnie: NIE! Jeśli developerzy coś umieją, to niech pokażą to w innej pozycji, bo tutaj jedynie się skompromitowali. Nawet nie patrzcie na Smuggler's Run, bo możecie stracić zaufanie do producentów. W skali szkolnej – miernota na szynach!

FoTeL



Grafika jest po prostu okropna... Tutaj po prostu nic się nie dzieje. Na PS2 były domki, drzewka, kamulce...



Żeby zobaczyć, jak kiepsko wyszedł autorom design poziomów, trzeba samemu odpalić tego crapa. Wydajcie pieniądze na coś innego!

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Take-Two
Interactive
Gatunek: samochodowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Brzydka, okropna. Niszczy całość.

DŹWIĘK

Muzyka świetnie wkomponowuje się w tło. Dźwięki za to ją zagłuszają.

GRYwalność

Praktycznie zerowa. Dobrze, że gra bazuje na wersji z PlayStation 2, bo nic by jej nie uchroniło przed zagładą.

3.0

Hi. can you help us out?



REIGN OF FIRE

Nigdy dotąd smoki nie były tak groźne.

Od razu zaznaczam – filmu nie widziałam i po przeczytaniu paru recenzji nie planuję. Walka ludzi ze smokami pustoszącymi Ziemię, kojarzy mi się z filmami katastroficznymi z lat 70-tych, a tych nigdy nie lubiłam. Tym bardziej więc miałam mieszane uczucia włączając Reign of Fire.

I całkiem słusznie – gra jest typowym średniakiem, niegodnym zainteresowania. Grafika mocno umowna, co na GBA jest zbyt dużą oszczędnością – a tu kolory wyprane, szarzy ludzie na szarym tle, pomarańczowe wybuchy i granatowo-czarne smoki. Wszystko, więcej kolorów nie stwierdzono. Na początku misji odbywa się jakaś dętwa gadka między dwoma osobnikami, w wyniku której zostaje nam przyznane zadanie. Hops – i przechodzimy do gry. Na dole ekranu widzimy elegancki licznik, określający Score, czyli to, ile żeśmy ustrzelili niedobrych smoków, beczek z benzyną i innych elementów otoczenia. No to chodzimy sobie i tłuczymy do smoków – amunicja jest nieograniczona, a cały oddział strzela ogniem ciągłym, więc wygląda to jak w najlepszych shooterach. Po dłuższej wędrówce uwagę przykuwa jednak widoczny w dolnym prawym rogu kompas, na którym desperacko miga strzałka. Z braku lepszego zajęcia kierujemy naszą drużynę w tymże kierunku, gdzie natykamy się na jakichś ludzi i całkowicie bez naszego udziału odbywa się rozmowa, w wyniku której zostajemy oddelegowani do wykonania jakiegoś zadania. Coś tam trzeba znaleźć, kogoś dokąd doprowadzić, wytłuc smoki – i tu zaczyna się problem. Jak już wspomniałam, amunicja jest nieskończona, więc idziemy sobie, radośnie prując dookoła ołowiem, nagle bum! Na ekranie pojawia się napis „Mission failed”. Oj, chyba właśnie zniszczyliśmy coś, co mieliśmy odnaleźć i chronić.

ROF wygląda jak shooter, gra się w nią jak w shooter, a okazuje się shooterem z zacięciem strategicznym. Rany, kto to wymyślił? Gdyby nie ta nieskończona amunicja i obracający się przy każdym strzale licznik, dałoby się w to jakoś grać, nawet biorąc pod uwagę ubóstwo graficzne tego tytułu. A tak, to niestety – ani przyjemności z nieskrępowanego niszczenia, ani satysfakcji z przeprowadzenia doskonałej pod względem taktycznym akcji. I co z tego, że są ludzkie i smocze poziomy? Smocze dostajemy dopiero, jak ukończymy wszystkie ludzkie. Szkoda czasu na próby zaprzysiężenia się z tym nudnym i przykrym tytułem.

Anek



Kolejna potyczka z rasą dominującą. Rasa się trochę zniszczyła w wyniku ataku.



Idziemy i sieczemy. Ta czarno-granatowa plama to lecący smok. Te buro-zielone patyczki to nasz oddział. A podobno mamy dwudziesty pierwszy wiek...



Tu chyba kiedyś był jakiś PGR, bo wszystkie domy są identyczne. Nie wiem jednak, dlaczego są też identycznie zniszczone. Smoki lubią symetrię?

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: BAM!
Entertainment
Gatunek: Shooter z
elementami strategii
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Brzydka i nieciekawa. Nawet jeśli to postapokaliptyczna wizja, postacie mogą wyglądać nieco mniej umownie.

DŹWIĘK

Nie do odróżnienia od stu innych linii melodycznych w podobnych grach. Coś tam szumi i tyle.

GRYWALNOŚĆ

Ani to shooter, ani strategia – skoro twórcy nie umieli się zdecydować, my możemy tylko pójść ich śladem i nie zdecydować się na zagranie w tę grę.

4.4



STAR WARS THE NEW DROID ARMY

Nie lubię serii Gwiezdných Wojen, krzywię się na widok gier...

Dlatego też konieczność zagrania w kolejny tytuł na podstawie tej serii uznałam za ciężki dopust boży. Ziewnęłam, włączyłam grę i zniknęłam w niej na dobrych parę godzin. SW: The New Droid Army jest bowiem doskonałą rozrywką dla każdego, kto nie ma specjalnej ochoty kombinować, a za to chciałby sobie pomachać mieczem świetlnym.

Z konieczności – rys historyczny. Z mojej wiedzy wynika, że rzecz dzieje się gdzieś pomiędzy wydarzeniami z drugiej i trzeciej części filmu, a może nawet przed ślubem Anakina z Amidalą. Na pewno jednak po walce z Dooku, bo Annie ma już elegancką mechaniczną rączkę, która mu się zresztą do niczego w czasie gry nie przydaje. Co moim zdaniem jest dużym błędem, bo miecz świetlny to fajna zabawka, ale przydałoby się coś dodatkowego.

New Droid Army to kolejna gra, którą łatwo porównać do kultowego Diablo na PC. Anakina oglądamy sobie w rzucie izometrycznym, co ładnie wygląda, ale niestety gorzej wychodzi w graniu, zwłaszcza kiedy do akcji wkraczają strzelające droidy bojowe. Miecz służy Anakinowi również do odbijania ich strzałów, ale widok izometryczny bardzo utrudnia to zadanie. Jeśli droidów jest kilka, Anakin obrywa przynajmniej raz. Co prawda jego energia odnawia się samoczynnie, ale jeśli dostanie w krótkim czasie kilka strzałów, jej poziom wraca tylko do pewnego miejsca, nie do końca.

Wrogowie ze strzelbami to jednak jedyne realne zagrożenie dla Anniego – ataki wieńców z kosami (nie wiem, skąd się wzięły na Tatooine), wielgachnych zwierząt i innego tałatajstwa da się odeprzeć przy zerowych stratach własnych – wystarczy szybko naciskać przycisk A, co przekłada się na żwawe machanie mieczem. Czasami łapałam się na tym, że macham mieczem dla samej frajdy usłyszenia charakterystycznego furkotu – dźwięki w SW: TNDa są naprawdę dopracowane. Poziomy są długie i najczęściej składają się z kilku etapów – nie zawsze ma się tyle czasu, żeby przejść to od razu. Zapisywanie sobie hasel do kolejnych poziomów jest co najmniej niewygodne. SW: TNDa to gratka głównie dla fanów serii, chociaż niezainteresowani sagą też pograją z przyjemnością, czego jestem najlepszym dowodem. Małe niedociągnięcia, jak strzały spoza ekranu i kiepska orientacja w terenie są nieistotne. Największą bolączką jest system hasel.

Anek



Anakin został ugryziony przez jadowitego szczura. Ta jaskinia to naprawdę raj dla zoologów.



Próba odbicia pocisku powiedzie się tylko, jeśli Anakin jakimś cudem ustawi się pod dobrym kątem i jeśli ten drugi gość nie przypomni sobie, że też ma z czego strzelać.



Zły slugus Jabby na Tatooine? Może być. Walka z nim jest dość uciążliwa, bo cały czas trzeba trzymać gardę, ale parę sieknieć mieczem pozbawia zielonego chęci do walki.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: THQ
Gatunek: zręcznościowo-
przygodowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Ładna, chwilami nawet robiąca wrażenie – animowane cienie postaci to naprawdę coś. Jednak widok izometryczny utrudnia walkę, co chwilami może być frustrujące.

DŹWIĘK

Doskonale. Muzyka naprawdę wykorzystuje możliwości GBA, nie można też niczego zarzucić efektom dźwiękowym, zwłaszcza odgłosowi wydawanemu przez miecz.

GRYWALNOŚĆ

To dobry tytuł na weekend, kiedy mamy dużo czasu. Granie w drodze do szkoły jest prawie niemożliwe z uwagi na brak opcji zapisania stanu gry.

6.4

WYGRAJ GRY NA GBA

Pytanie: Czy konsola GameBoy Advance może odtwarzać dźwięk stereofoniczny?

D) TAK

E) NIE

**Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie,
wyślij SMS pod numer
o treści D lub E poprzedzoną hasłem Neo +
(czyli: „Neo + D” lub „Neo + E”)**

7216



Nagrodami są trzy
gry na GBA:
Extreme Ghostbusters
Next Generation Tennis
Gremlins: Stripe vs Gizmo

KONKURSY

WYGRAJ GRY NA GBC

Pytanie: Czy konsola GameBoy Color ma port podczerwieni?

F) TAK

E) NIE

**Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie,
wyślij SMS pod numer
o treści F lub E poprzedzoną hasłem Neo +
(czyli: „Neo + F” lub „Neo + E”)**

7216



Nagrodami są cztery
gry na GBC:
The Mummy, New York Racing
Gremlins i Kirikou

Koszt jednego SMSa to 2 zł + Vat.

Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.

Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

exerion

"Moc światła która bije z Illuminatora jest niesamowita [...] jego siła jest niewiarygodnie porażająca."

GAMEBOY MAGAZYN

Illuminator Pro to lampka do GBA która naprawdę działa!
Na naszej stronie znajdziesz wiele innych ciekawych rzeczy
niedostępnych gdzie indziej...



Illuminator Pro



Nie za bardzo rozumiesz co tutaj robię? Nie martw się -
wszystko Ci wytłumaczę...

www.exerion.pl

sklep nieco inny niż wszystkie...

HARRY POTTER

Uruchom grę, wybierz język i przygotuj się na fascynującą zabawę!

WAŻNE SPRAWY

ITEMS

Brazowy krążek - 1 sycl
Srebrny krążek - 30 sycl
Food (Pumpkin pasty) - podnosi staminę, czyli zwraca utraconą energię.
Dungbomb / Łajnobomba - wybuchająca sakiewka, która zostawia po sobie dość specyficzny zapach...
Stink Pellet - kulka w kształcie jajka, którą można rzucać w przeciwników. Pozostawia po sobie okropny smród.
Luminous Balloon - wydaje z siebie skrzeczący odgłos, który zaciekawia niektórych przeciwników tak, że przestają się na chwilę interesować Tobą.
Wiggenweld Potion - podnosi wytrzymałość.
Polson Antidote Potion - leczy zatrucia spowodowane truciznami.
Girding Potions - pozwala na chwilową odporność na czary i ataki nieprzyjaciół.

PRZECIWNICY

DOXY: czyli małe, często mylone z duszkami, latające stworzki, które mają trujący jad.
OGNISTY KRAB: opancerzony krab, który zjele ogniem.
GNOM: czyli misiek z ogrodów Hogwartu czający się w pniach drzew.
POMARAŃCZOWY ŚLIMAK: ślimak, który zostawia po sobie ognisty ślad.
TROLL: zielony osobnik z maczugą, mający słabość do Dungbomba.

KLAWISZOLOGIA

- A**: używanie magii, czyli strzelanie, w głównym menu wybieranie odpowiednich przedmiotów albo czarów, ale również wchodzenie do opcji gry, scrolli, zadań..
- B**: klawisz akcji, czyli przełączanie dzwigni, rozmowa z innymi bohaterami, podnoszenie i przesuwanie przedmiotów, przytrzymanie umożliwia skradanie się, cofanie się z wybranej opcji w głównym menu.
- R**: klawisz skoku, w głównym menu poruszasz się w prawo między stronami menu.
- L**: używanie uaktywnionych przedmiotów, w głównym menu poruszasz się w lewo między stronami menu.

START: otwieranie i zamykanie głównego menu, pauzowanie gry.

KIERUNKI: poruszanie się bohaterem, w głównym menu poruszanie się góra-dół.

CZARY

FLIPENDO: zadaje obrażenia przeciwnikom, ale również uaktywnia niektóre przyciski.
INCENDIO: imitacja prawdziwego ognia, niszczy pałecznicy.
ALOHOMORA: niezbędny do otwierania kufrow zamkniętych na klucz, jak również niektórych drzwi.
WINGARDIUM LEVIOSA: umożliwia podnoszenie niektórych przedmiotów i przestawianie ich w inne miejsca.
AVIFROS: zamienia niektóre posągi w ptaki, dzięki czemu otwierają się różne mniej lub bardziej tajne przejścia.
SKURGE: usuwa ekto plazmę (zieloną narośl) z drzwi, ale także pozwala na skuteczniejsze wystraszenie niektórych duchów.

ULICA POKĄTNA

Ha! Wreszcie przyszedł czas na zakupy przed nowym rokiem szkolnym, więc trzeba się zaopatrzyć w odrobinę pieniędzy. Na początek porozmawiaj z Hagridem, który zaprowadzi Cię do Banku Gringotta. Za nim jednak wejdź do środka proponując zasejnować grę – odpowiednim do tego miejscem będzie otwarta księga po prawej. Podejdź do niej i wciśnij guzik B, a potem A na potwierdzenie, że chcesz zapisać grę. Teraz wejdź do budynku i maszeruj przed siebie. W ten sposób automatycznie zostaniesz przewieziony do podziemi, gdzie będziesz musiał sobie radzić zupełnie sam...

BANK GRINGOTTA:

Kiedy wysiądziesz z kolejki, przejdź kawałek w prawo do skalnego podwyższenia. Zauważ, że Harry podpowiada Ci co można robić! Zatem wspinaj się na nie (wystarczy użyć do tego strzałki góra albo prawo) i podejdź do znajdującej się tam skrzyni. Przyciśnij guzik B i zabierz niespodziankę, która schowana jest w środku – to brazowa moneta! Teraz wróć na ścieżkę niżej i kieruj się w prawo, ale uważaj na ziejającą ogień głowę na ścianie! Kiedy ją miniesz podejdź do żółtej dzwigni na ścianie opodal okrągłych wrót i przełącz ją (znów guzik B), by drzwi się otworzyły. Teraz przygotuj się na pierwsze starcie z nieprzyjacielem! Tym razem będzie to żółw, który, jak to przystało na żółwia, porusza się dość powoli. Najlepiej i najszybciej się go pozbędziesz jeżeli naładujesz swoją różdżkę na maxa (przytrzymaj przycisk A), przycelujesz (użyj w tym celu kierunków) i wystrzelisz. Położysz go tak jednym ciosem, a w nagrodę za dzielność dostaniesz kolejną monetę i otworzą się kolejne wrota. Skorzystaj z nich i następnie skreć w lewo. Zobaczysz wówczas przezroczysty kamień, który tylko czeka na to, żeby wystrzelić do niego z całej pary z różdżki. Tylko wtedy uda Ci się go rozkruszyć i zdobyć tkwiący z nim pieniążek. Potem maszeruj w lewo aż do torów z wagonikiem. Musisz umieścić go na przycisku po prawej i w tym celu podejdź do pojazdu, przytrzymaj guzik B i wciśnij kierunek w prawo. Kiedy będzie na miejscu, na górze spadnie skrzynia z monetą, a



jeszcze za nią znajdziesz kolejny przezroczysty kamień do zlikwidowania. Następnie udaj się na dół i wejdź na orbitującą żółtą kulę – to Restart Point, czyli takie miejsce, do którego Cię przerzuci jeśli stracisz życie. Pożyteczna sprawa. W każdym razie za nim udaj się do kolejnego wagonika i ustaw go na przycisku w taki sam sposób jak ostatnio. Zabierz z odkrytej tak skrzyni monetę i przesuń pobliską dzwignię by otworzyć sobie przejście do kolejnego fragmentu podziemi. Za nim jednak spróbuj się przesmygnąć pod spadającym co chwila klockiem podejdź do beczki. Ale uważaj, bo w jednej znajdziesz pieniądze, w drugiej zaś wybuchający woreczek (w tej po prawej)! Przyciśnij przy jednej z nich A – podniesiesz ją, a jeśli będziesz chciał ją upuścić, ponownie użyj A. W taki oto podstępny sposób nauczyłeś się rozwalać beczki. Ale jeżeli w jej zawartości trafisz na sakiewkę lepiej uciekaj, bo wybuch może Cię uszkodzić! Teraz dopiero przejdź pod klockiem i maszeruj przed siebie. Jeżeli masz ochotę, możesz zagadywać gobliny, bowiem udzielają cennych wskazówek. Kiedy dotrzesz do przepaści możesz wybrać: albo wskakujesz na wyspki po lewej, przy czym jedna z nich rozkruszy się dość szybko pod Tobą, więc musisz szybko przetransportować się na następną, by ostatecznie zdobyć nagrodę: srebrną monetę, albo idziesz dalej zostawiając ją za sobą. Druga opcja polega na wskoczeniu na poruszającą się platformę. Tak czy siak od skakania nie uciekniesz, a by to zrobić musisz wciśnąć przycisk R + kierunek, w którym chcesz przefrunąć. Kiedy w końcu znajdziesz się po drugiej stronie przepaści maszeruj tak jak prowadzi droga, ale uważaj na ogniste kulie! Przedostań się do kolejnej windy, a kiedy już się na niej znajdziesz, zeskoocz na wyspki po prawej. Teraz możesz skoczyć w ciemno, czyli tam gdzie nie widać lekko po prawej i w górę. Stąd jeszcze na

kolejną platformę, lecz uważaj, bo to jedna z tych, które momentalnie się kruszą! Szybko więc przedostań się na kolejną i tak aż dotrzesz na stały ląd do skrzyni ze srebrną monetą. Kiedy już ją zdobędziesz, wróć na dół tak jak przyszedłeś i dokończ przeprawę ruchomym pomostem. Po drugiej stronie



zeskoocz niżej i maszeruj w prawo, gdzie z kolei miej baczenie na spadające z sufitu kolce. Zbierz kilka brązowych monet i szybko przedostań się przez płomień do czekającego u wrót goblina. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się, że aby zdobyć kolejną czar, czyli księgę z Incendio, musisz znaleźć pięć kryształów. Pierwszy z nich, zielony, siedzi w skrzyni niżej. Zabierz go i pozbądź się dwóch bidronek – dostaniesz za to Cauldron Cake. Skoro droga wolna, to idziemy dalej przed siebie. Kiedy dotrzesz do torów z wagonikiem, przestaw go na guzik, by otworzyć wrota do kolejnej komnaty, w środku której spotkasz jeszcze trzy opancerzone żółwie. Zaatakuj je naładowanym na maxa Flipendo, ale trzymaj się od nich z dala! Jak już przeciwnicy znikną z powierzchni ziemi, dostaniesz kolejną, tym razem czerwony, kryształ i otworzą się drzwi. Wyjdź nimi na zewnątrz i maszeruj na dół, a kiedy miniesz po prawej wielkie kłocce, skreć w prawo. I pamiętaj o spadających kolcach! Na końcu trafisz na skrzynię z trzecim kryształem, który koniecznie zabierz do kolekcji, ale nie zapomnij też przestawić znajdującej się niedaleko dzwigni. Odblokujesz tak wspomniane kłocce, które teraz zaczną się poruszać do góry i na dół. Wróć na główną ścieżkę i idź w prawo, by natrafić na kolejnego wagon. Tym jednak razem musisz przestawić go w prawo do samego końca, bowiem wtedy rozsypiesz jego zawartość i dostaniesz monetę. Potem udaj się jeszcze kawałek w prawo do kolejnej dzwigni. Kiedy ją przestawisz, spadnie skrzynia z Cauldron Cake. Następnie wróć do ruchomych kłoczków i przedostań się pod nimi uważając by nie spadły Ci na głowę! Przejdź przez most i wykorzystaj Restart Point. Teraz jeszcze w prawo, jeśli masz ochotę to zagadaj po drodze goblina, i do kolejnego wagonika. Wysyp jego zawartość i zabierz ukryty w niej kryształ. Uf, został jeszcze tylko jeden! A znajdziesz go jeśli udasz się wzdłuż torów do góry, wspiniesz na platformę wyżej, gdzie zwalczysz żółwia, by ostatecznie skorzystać z drabiny i znaleźć się na samym szczycie. Teraz jeszcze kawałek w lewo – uwaga kolce – i do kamienia. Najlepiej będzie jak przesuńiesz go pod sam kłoczek i przestawisz dzwignię. Skoro tylko kłoczek znajdzie się na górze podepnij pod niego kamień i ponownie przestaw wajchę. W taki oto sposób rozpułpałeś kamień i odnalazłeś ostatni kryształ! Podejdź więc do goblina po lewej, a wpuści Cię do komnaty z czarem... ale nim go zdobędziesz należy zmierzyć się z gigantycznym żółwiem!

BOSS: MEGA KRAB

Jest dość ciężkim przeciwnikiem, ale jeśli będziesz przestrzegał zasady: trzymać się od niego z daleka i uciekać przed wszystkim co wyrzuci w powietrze, to zwyciężysz. Wystarczy jeszcze, że do wspomnianych środków bezpieczeństwa dołączysz atakowanie Flipendo, nawet nie naładowanym na maxa jeśli nie masz czasu, i masz go z głowy A jak już zniknie, zostawi Ci księgę z kolejnym zaklęciem Incendio.

Kiedy już nauczysz się czaru, opuść komnatę i wróć do drabiny, którą ostatnio się tu wdrapałeś. Zejdź na sam dół i podejdź do pajęczyny po lewej, która okrywa drzwi. Użyj na niej naladowanego na maxa Incendio i wejdź do środka. To skarbiec. I w dodatku Twój!! Wreszcie udało Ci się do niego dotrzeć, więc weź trochę drobnych na zakupy. Potem opuść przybytek, a zjawi się winda, która zabierze Cię na powierzchnię.

ULICA POKĄTNA

No i wróciłeś wreszcie na zewnątrz! Od razu przy wyjściu spotkasz się z Hagridem, który przypomni Ci o zakupach i pójdzie załatwiać swoje sprawy. Proponuję byś zaszewnował grę w księdze po lewej! Teraz jeszcze należy się zaopatrzyć w kilka rzeczy, więc ruszaj w miasto. Na początek idź w lewo i zagadnij pierwszego napotkanego czarodzieja w takich szatach jak Twoje. To Ginny – siostra Rona, której zaproponujesz kupno Potions Kits. Więc wejdź w najbliższe drzwi i dotrzyмай słowa.

MULLPEPPER'S APOTHECARY:

Na środku pomieszczenia znajdziesz wielki kocot z fioletową substancją (Wiggenweald Stamina), którą będziesz mógł napełnić zakupioną u sprzedawcy jedną z fiolek. Podejdź do niego i zakup odpowiedni sprzęt, a następnie idź do kociolka i przyciśnij przy nim przycisk B. Skoro uzupełniłeś zapas napoju, udaj się w lewy górny róg i przestaw dźwignię. Otworzyś tak tajne drzwi w ścianie, a w pomieszczeniu za nimi znajdziesz jedzonko (rzucą wszystkimi przedmiotami jakie tylko uda Ci się podnieść). Teraz opuść sklep

i ponownie zagadnij Ginny. W podziękowaniu za Twój hojny podarek otrzymasz od niej rzadką kartę kolekcjonerską ze słynnymi czarodziejami. Odtąd będziesz znajdował takie częściej! Teraz możesz udać się dalej ulicą w lewo,

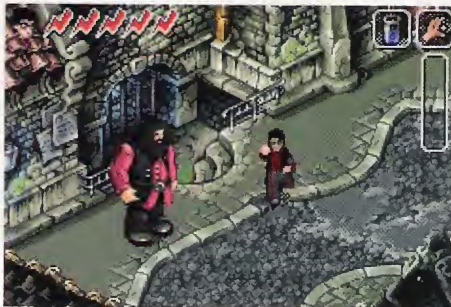
aż napotkasz Nevilla. Niestety, okaże się, że biedny chłopak zapodział gdzieś swoją zabę i musisz pomóc mu ją odnaleźć. Wejdź więc przez pobliskie drzwi do Magical Menagerie.

MAGICAL MENAGERIE:

Kiedy znajdziesz się do sowy i odczytaj B), która tak się Dowiesz się z niej, że po sklepie, to musisz niezauważony przez

w środku, podejdź wiadomość (przycisk składa jest do Ciebie. jeżeli chcesz brykać pozostać właściciela, bo

inaczej wylecisz na zewnątrz! Aby skradać się wystarczy przytrzymać przycisk B i kierunek, ale i to czasem nie wystarczy, by pozostać w środku. Staraj się więc trzymać od szefa z daleka, a będzie dobrze. Na początek otwórz skrzynię i zabierz monetę, a potem rusz na poszukiwania zaginionego stworzonka. Pamiętaj, że nie musisz się skradać cały czas, możesz swobodnie biegać po sklepie, byle nie wpaść na właściciela. Najważniejsze jednak w pomieszczeniu, w którym się kręci jest podejście do ściany po prawej i strzelenie w obrazek z dłoń. Czasem należy to robić z pewnej odległości! W taki sposób oznaczone są dźwignie do otwierania drzwi. Tym razem uda Ci się otworzyć takowe na dole. Zatem skorzystaj z nich, a następnie podejdź do białego klocka w rogu. Przyciśnij i przytrzymaj przy nim guzik B a następnie kierunek tak, by trafić na przycisk w podłodze po lewej. Przejdź do kolejnej salki i zmierz się z dwoma biedronami – już spotkałeś takie w podziemiach, więc nie powinieneś mieć z nimi żadnych trudności. Dalej maszeruj korytarzem, aż natrafisz na kolejny obrazek z dłoń na ścianie. Strzel i w ten, dzięki czemu otworzysz skróty, który wykorzystasz w drodze powrotnej. Teraz udaj się dalej w prawo, stań za beczką i strzelaj w nią aż nie



potoczy się na przycisk w podłodze. Tylko wówczas bowiem spadnie skrzynia i dostaniesz niespodziankę. Potem jeszcze kawalek w prawo do dźwigni, a po jej przestawieniu przez nowo otwarte drzwi. Za nimi dopiero znajdziesz zieloną zabkę. Ale aby ją złapać musisz przycelować i wystrzelić Flipendo.

Wówczas złap ją i gotowe! Jedyne co teraz pozostało, to wrócić do Nevilla, ale nie zapomnij, że właściciel sklepu wciąż kręci się w pobliżu. Musisz wciąć na niego uważać, kiedy będziesz wychodził. Ale jak już będziesz na zewnątrz oddaj koledze zwierzaka i sam udaj się dalej na dół.

Zauważyłeś, że pojawiła się czekoladowa żaba? Możesz złapać ją przy pomocy Flipendo, a jeśli uda Ci się skolekcjonować 5 to podniesiesz swoje życie o kolejny piorun. W każdym razie potem maszeruj wzdłuż ulicy do Freda i Georga. Zaproponują Ci abyś odwiedził pobliski sklep ze śmiesznymi rzeczami. Możesz to zrobić i kupić sobie tam kilka przedmiotów jak np. Cauldron Cake albo Stinky Egg. Następnie wróć na ulicę i kieruj się dalej, aż wpadniesz na Ginny. Jeśli pamiętałeś się tu aby wziąć autograf od słynnego Gilderoy'a Lockharta, który jak się okaże, będzie także waszym nauczycielem do Obrony Przed Czarną Magią. Oczywiście nie obejdzie się bez zdjęć i uszczypliwych uwag Malfoy'ów, więc opuścisz ich i ruszysz w dalszą drogę. Na końcu ulicy spotkasz Hagrida, który zaprosi Cię do Leaky Cauldron. Wejdź za nim w małe przejście, a tam rozwał dwie beczki i zabierz z nich zawartość. Potem wejdź przez drzwi, by znaleźć się w...

LEAKY CAULDRON:

AAA!! Właśnie Ron poinformował Cię, że uciekł wam pociąg do Hogwartu! I co teraz? Chłopak ma głowę na karku: musisz znaleźć trochę Proszku Fiuuu, dzięki któremu dostaniecie się do domu Rona i zabierzecie Forda Anglię... ale gdzie taki proszek można znaleźć? W tym celu musisz udać się w stronę baru, gdzie po jego lewej stronie znajdziesz drzwi do piwnicy z winami. Zejdź na dół i udaj się w najdalszą jej część, zgrabnie omijając spadające beczki. Znajdziesz tam dźwignię, która ujawni skrzynię na półce wyżej. Jak się już pewnie domyślasz, tam czeka na Ciebie proszek. Wróć więc na górę i przejdź na prawą stronę baru. Po pierwsze: możesz tu zaszewnować grę w księdze, a po drugie: przesun dźwignię odsłaniając przejście do kufra. Zabierz jego zawartość i zanieś Ronowi, który stoi przy kominku. No to milego lotu.

HOGWART

No to udało się wam dolecieć do szkoły na szczęście w całości, lecz wasze przybycie nie pozostało niezauważone! Uwaga na Snape'a! No cóż, skoro kazal wam udać się do dormitorium, tak też zrób. Ale najpierw może zaszewnować grę w księdze przy schodach. Możesz również podejść do zielonego wazonu na dole i rozwalić go przy pomocy Flipendo, a następnie zabrać czerwoną fasolkę, która w nim siedziała. Potem zaś spokojnie

wejdź na schody i przejdź przez drzwi po prawej. Tuż za nimi natkniesz się na Bezglowego Nicka, który ostrzeże Cię przed kręcącym się po zamku Irytkiem. No nic, musisz zaryzykować spotkanie z tym okropnym duchem. Wejdź zatem po schodach na samą górę. Po drodze natkniesz się na kilka zielonych dzbanów, w którym za każdym razem odkryjesz czerwony drobiazg. Zbieraj je, bo jak uda Ci się znaleźć okrągłą setkę, to dostaniesz nagrodę! Musisz również mieć baczenie na kilku rycerzy, a dokładnie na tych z rudymi kitkami, bo tylko oni będą chcieli pozabawić Cię głowy. Za nim więc się do nich zbliżysz, uderz z Flipendo, a rozsypią się w drobny maczek. Nie unikniesz również spotkania z Irytkiem, który natychmiast po tym jak zniknie, zacznie rzucać w Ciebie dzbankami. Oczywiście będą zabierały Ci energię, zatem przeskakuj przez nie, albo staraj się unikać. No, a jak już wreszcie dostaniesz się na górę, natkniesz się na Hermionę, dzięki której będziesz mógł w ogóle dostać się do Dormitorium. Chyba nie zapomniłeś, że potrzebne jest hasło? Takowe dostaniesz od niej, ale oprócz tego otrzymasz także kolejne, które pozwoli Ci dostać się do obraz pani na niebieskim tle, czyli do Portrait Room.

PORTRAIT ROOM:

Wejdź do niego i podejdź do biurka na samym końcu. Spójrz na drewnianą ścianę i zauważ, że jeden z drewnianych kasetonów jest troszkę ciemniejszy od pozostałych – na pewno coś ukrywa. Podejdź do niego, naciśnij B, a wyjedzie dźwignienka. Przetaw ją i zobacz co się stanie. Ha! Biurko przesunęło się odsłaniając przycisk! Teraz jeszcze przesuń na niego fotel i gotowe, brama została otwarta. A w środku w kuferku czeka jeszcze jedna karta! Kiedy skończysz, wróć za obraz i wejdź do dormitorium.

DORMITORIUM GRYFFINDORU:

Kiedy wypelnisz z dziury w ścianie, idź korytarzem po prawej. Pozbądź się zielonego dzbana, potem przejdź przez drewniane drzwi, a kiedy staniesz przy dwóch pucharach użyj na nich czaru Incendio. W ten sposób zapalisz je i otworzysz tajemnie przejście w murze. Wejdź do nowego pomieszczenia i wyjmij ze szkatułki kolejną kartę. Teraz wróć na korytarz i udaj się do głównego pokoju, gdzie znajdziesz kolejną księgę do sejiowania, której proponuję użyć. Następnie podejdź do drewnianej ściany po lewej tam, gdzie widać ciemniejszy kaseton. Naciśnij przy nim guzik B i zabierz niespodziankę, która wypadnie ze środka. Tym razem będzie to srebrna



moneta. Zabierz ją i maszeruj korytarzem po lewej, a za schodami rozbij dzbanek i podejdź do obrazu obok rycerza – on też coś ci da! Jeszcze kawaleczek w lewo i będziesz w swoim pokoju! Obejrzyj wszystko dokładnie, otwórz szafę i napełnij flakonik miksturą z kotła, jeśli jej potrzebujesz. Na koniec zagadnij Rona, który wysle Cię do swoich braci czających się gdzieś w Reading Room. Pokój ten znajdziesz na siódmym piętrze, czyli dokładnie na tym, gdzie właśnie się znajdujesz, najbardziej po lewej.

FRED & GEORGE:

Na początek pamiętaj o tym, że po pomieszczeniu kręci się Percy, więc musisz na niego uważać, bo jak Cię zobaczy, to wyrzuci Cię na korytarz. Wskazane jest zatem skradanie się i zdecydowane uciekanie przed jego towarzystwem. A miejsce, do którego należy się udać znajdziesz na samej górze czytelnicy, za drewnianymi drzwiami – to prosta droga, a ciekawszą, z niespodziankami czeka przy prawej ścianie. Ale aby ją otworzyć



musisz podejść do obrazka i nacisnąć przy nim guzik B. Wówczas odsunie się ściana ukazując tajemne przejście. Skorzystaj z niego, a następnie postaraj się ominąć złotego rycerza, którego niestety nie da się zneutralizować przy pomocy Flipendo ani żadnego innego czaru. Trasa nie będzie łatwa, ale czasem trzeba poświęcić trochę energii w imię czerwonych fasolek! Za rycerzem czeka przeprawa przy głowie plującej ogniem oraz kolczastej kuli. Dobrze wymierz kiedy się koło nich prześlizgnąć, bo możesz solidnie oberwać, a kiedy będziesz się wdrapywał po schodach, to uważaj na beczki. I wreszcie jak już dotrzesz do baryłki, w której będzie fasola, to nie daj w siebie strzelić kolcem z pobliskiej figury! Jeszcze tylko otwórz kraty przy pomocy dźwigni i w kolejnym pomieszczeniu przeczytaj liścik. Następnie przejdź przez wrota po lewej do... łazienki, gdzie ujrysz Freda i jego tajny sklep z dziwnostkami. Porozmawiaj z nim i jeśli masz chęć zakupić jakiś towar. Później zaś wyjdź przez kolejne drzwi i skróć w prawo do kufra z czekoladową zabą. Wskazane jest także rozbicie dzbanu. Następnie idź w lewo, aż napotkasz Georga i jego Bean Challenge. Posłuchaj co ma do powiedzenia, a potem idź zmierzyć się z tym, co dla Ciebie przygotował.

Bean Challenge 1:

Zacznij od wejścia po schodach, ale już na szczycie na chwilę się zatrzymaj, bowiem z dziury w ścianie będą wylatywały beczki. Szybko zabierz niebieską fasolkę i zbiegnij po stopniach na dół, by skrócić w lewo. Ale uważaj też na ogień na rogu! Zauważ, że czai się w nim kolejna fasolka, więc poczekaj aż żar przysięgnie, zabierz ją i biegnij dalej. Nie zapomnij kolekcjonować wszystkich po drodze, bo zadanie nie zostanie zaliczone gdyby zabrakło choć jednej! Kiedy znajdziesz się na kolejnych schodach przygotuj się na skoki przez przeszkody, bo i tu nie opędzisz się od beczek. Następnie za rogiem czeka Cię jeszcze spotkanie z głowami plującymi ogniem, by już standardowo trafić na schody z baryłkami. Kiedy już będziesz miał to za sobą, zabierz ostatnią już, dziesiątą fasolkę i opuść salę. Skoro udało Ci się pokonać pierwsze zadanie, pochwal się zwycięstwem Georgowi, a w nagrodę za dzielność dostaniesz kolejną kartę oraz możliwość zmierzenia się z kolejnym fasolkowym ćwiczeniem.

Bean Challenge 2:

Zabawa w tej komnacie polega na tym, żeby przeskakując z platformy na platformę za zieloną fasolką. Ale cała trudność leży w tym, by robić szybko na tyle, żeby nie spaść w otchłań, bowiem większość wysepek należy do tych szybko kruszących się. Poza tym miejsce gdzie pojawi się nasza zdobycz nie jest znane z dużym wyprzedzeniem, dlatego musisz podążać za siwym ptakiem.

Na początek podejź w lewy górny róg sali – stąd zaczniesz. Pierwsze skoki będą prosto do samego końca, potem w prawo i lewo również do końca. Następnie jeden w lewo, w prawo dwa, znowu lewo i na koniec w lewo. Uff, skończone. Jeśli nie uda Ci się złapać którejś fasoli, to możesz zabrać ją później, platformy pojawiają się po krótkiej chwili ponownie, więc nie musisz robić wszystkiego od samiułkowego początku.

I znowu powiadam Georga o zwycięstwie, zabierz kartę do kolekcji i idź na kolejne wyzwanie.

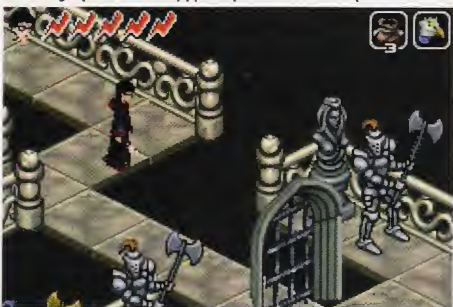
Bean Challenge 3:

Z każdym kolejnym razem zadanie staje się trudniejsze. Teraz dla odmiany należy zebrać żółte fasole, ale przeszkadzać Ci w tym będą przechadzające się duchy, płomienie i wyskakujące z podłogi kolce. Patrz więc gdzie stajesz! Zacznij maszerować prawą ścieżką. Zbierz 20 fasolek, co nie będzie łatwe, bo rozsiadane są po różnych kątach, dlatego rozglądaj się dokładnie gdzie mogą jeszcze być.

Kiedy będziesz miał już za sobą i to zadanie, ponownie idź do Georga po kartę i ostatnią już zabawę.

Bean Challenge 4:

To zdecydowanie najtrudniejsze i zarazem najdłuższe zadanie. Musisz być bardzo uważny i dokładny jeśli nie chcesz powtarzać go kilka razy! Na początek idź przed siebie i zbieraj fasolki. Przeskakuj z platformy na platformę aż wreszcie trafisz na dźwignię. Koniecznie ją przełącz i zobacz co się stanie!



Potem idź ciągle przed siebie, ale uważaj bardzo na ruchomych klockach – za łatwo na nie nie trafić! Potem kolejna dźwignia i znowu skakanie... aż wreszcie trafisz na platformę, z której jedyną drogą dalej jest dostanie się na jeżdżący klocek. Naładzie, na którym wylądujesz musisz być bardzo uważny,



bowiem są z niego aż dwie drogi i należy wybrać tę właściwą, czyli iść w lewy róg, by skorzystać tam z kolejnego jeżdżącego klocka. Potem jeszcze przestawienie dźwigni i użycie drogi, która właśnie się pojawiła. I znowu z wyspy na wyspę, aż po ostatnią już wajchę, która otworzy drogę do wyjścia.

Uf, wreszcie masz to za sobą! Podejź jeszcze tylko do Georga po końcową nagrodę i możesz wracać do Freda. Potem przejdź do pomieszczenia z wanną i wreszcie do czytelnicy. Znajdziesz tu dodatkowo dwa zielone dzbany: jeden z czerwoną fasolką, a drugi ze złotą monetą. Zabierz je i wróć do Rona w Dormitorium... na krótką drzemkę. A kiedy już wstaniesz rano rzeński udaj się do przyjaciela, który czekać będzie na Ciebie we wspólnym pokoju. Będzie miał Ci coś do pokazania, więc gdy odejdziesz, przejdź do Portrait Room i skorzystaj z drzwi po lewej stronie, bowiem to jest skróty do Głównego Holu w Hogwarcie. Kiedy już tam dotrzesz, wejdź do sali po prawej i oglądając wszystkie kąty przepraw się aż pod samą ścianę przy stole wykładowców. Tam spotkasz Rona, który opowie Ci o zdobywaniu punktów za dobre zachowanie i traceniu jeśli zostanie się przyłapanym na robieniu czegoś niedozwolonego. Potem zaś okaże się, że czas na pierwszą lekcję latania, więc wróć do Głównego Holu i porozmawiaj z Hermioną. Teraz przyszedł czas, by opuścić zamek i udać się na zewnątrz, więc wyjdź głównymi drzwiami i skróć z nimi w prawo.

Idź do samego końca, tam gdzie stoi drzewo na którym wraz z Ronem ostatnio wylądowaliście. Po jego prawej stronie wdrap się na skarpę i otwórz skrzynię z kartą. Zabierz do kolekcji i przegrzeb pobliskie krzakie (przycisk B). Teraz maszeruj w lewo, nie zapominając o sprawdzaniu zawartości zarośli. Pozwiedź teren Hogwartu, pobierzaj niespodzianki i nie próbuj bratać się z miśkami wyskakującymi z pnia – oni nie są przyjaźni! Kiedy wszystko spokojnie sobie obejrzyś, przejdź przez Restart Point (przy murze po lewej, wśród drzew) udaj się w prawo z kamiennej ścieżki, na wydeptaną ziemistą. Dojdiesz tak na pierwszą w tym roku lekcję latania.

PIERWSZA LEKCJA LATANIA:

Na początek profesor nie wymyślił niczego trudnego... nie, nie, to tylko zwykłe latanie w kółko przez obręcze... Zadanie



polega na przeleceniu przez 24 gwiazdne obręcze w czasie poniżej 90 sekund, ale jeżeli chcesz marzyć o kolejnej kartce, to musisz wykonać je w maksymalnie 35 sekund! Cóż, nie jest to niemożliwe, ale będziesz musiał trochę potrenować. Na początek po prostu zobacz jak wszystko wygląda, jak mniej więcej należy sterować i jak wlecieć w kółko, żeby zostało zaliczone. Zawsze będziesz mógł podejść do zadania ponownie jeśli coś Ci nie wyjdzie, więc lataj spokojnie. Przycisk A pozwala na lekkie przyspieszenie, natomiast B możesz użyć tylko jeśli przeleciłeś przez obręcz. W lewym górnym rogu pojawi się pasek stanu latadowania i będzie wzrastał za każdym zaliczonym kręgiem i stopniowo malał, jeśli będziesz go wykorzystywał. A jest z czego korzystać, bowiem dzięki niemu na chwilę możesz polecieć znacznie szybciej niż standardowo! No to powodzenia!

Jeżeli będziesz chciał powtórzyć zadanie, to udaj się do Broom Shed, czyli małego domku nieco poniżej od miejsca

treningu. Wejdź do środka i wybierz zadanie (w tej chwili jest tylko to jedno) które chcesz wykonać.

Kiedy wreszcie uda Ci się zaliczyć i opuścić arenę, natkniesz się na Hermionę, która koniecznie chce żebyś się spotkał z Ronem w dormitorium. Zatem udaj się tam, gdzie zasugerowałam Ci, a nie zapominając, że wciąż działa skróty przez Portrait Room. Jak już pojawisz się we Wspólnym Pokoju, porozmawiaj z przyjacielem, bo ma Ci do przekazania niezwykle ważną informację: gdzie w szkole ukryta jest mapa calusieńkiego Hogwartu. To Mapa Huncwotów! Aby dowiedzieć się, gdzie można ją znaleźć, koniecznie udaj się do Freda w łazience za czytelną – on da Ci wskazówki. Zatem musisz nieść się do podziemi, gdzie możesz natknąć się na Filcha i jego kotkę Par Norris! Ech... cóż, skorzystaj zatem ze skrótu do Głównego Holu a następnie przejdź przez drzwi po lewej, zaraz obok księgi z sejmem. Nie muszę chyba przypominać, że warto zapisać grę

BELOWGROUND:

No to jesteś w prawdziwych podziemiach. Na początek przeczytaj liścik od Rona, i skorzystaj ze schowka z kurtyną, b. się nauczyły porządnie go użytkować. Musisz nieść się tu bardzo uważnym, bo jeśli tylko zostaniesz zauważony, wylatujesz z powrotem dokładnie do tego miejsca. Zatem nie szalej, bo lepiej czasem posiedzieć dłużej za kotką niż wpaść na strażnika. No to zaczynamy! Przejdź przez drzwi i... natknij się na Filcha. Na szczęście nie dostrzegł Cię, ale to już ostatni raz kiedy udało Ci się stanąć tak blisko niego zupełnie niezauważonym. Kiedy tylko się oddali, strzel w dłoń na



ścianie, otwierając w ten sposób przejście na dół. Za nim pociągnij dźwignię, lecz nie waz się iść dalej. Skorzystaj lepiej nowo otwartej bramy. Nie polecam otwierać skrzyni po lewej, bo nie ma w niej nic ciekawego, natomiast godna uwagi jest peleryna, którą znajdziesz kawałek po prawej. To peleryna niewidka, więc pozwoli Ci przemknąć koło Filcha. Nim jednak przyjdzie, rozpal ogień w pochodni obok przy pomocy Incendio, a kiedy utworzą się wrota podejdź do dźwigni na przeciwległej ścianie i pociągnij ją. Potem wejdź do nowego pomieszczenia, ponownie przestaw wajchę, następnie przesurfuj kamień na przycisk w podłodze oraz zabierz monetę ze skrzyni. Prawdopodobnie nie zdążył już ponownie prześlizgnąć się koło Filcha do kolejnej komnaty, więc licz się z tym, że wyrzuci Cię będziesz musiał od nowa dotrzeć do pelerynki. Lecz tym razem od razu maszeruj do sali na dole, gdzie przy pomocy Flipendo przestaw beczkę w odpowiednie miejsce. Oczywiście po tym jak odzyskasz widzialność, bo w pelerynie nie da się używać magii. Później w nowej sali podejdź do posągów i poczekaj na moment, w którym przestaną ziać ogniem i szybkołotno chwyc kamień i przestaw go na jeden z guzików w podłodze. Następnie z drugim zrób dokładnie tak samo. Otworzyś tak bramę, a za którą musisz zmierzyć się z pancernym żółwiem plującym ogniem. Kiedy tylko go pokonasz, będziesz mógł przedostać się dalej, ale uważaj, bo możesz natknąć się tam na kotkę! Staraj się jej unikać i przestaw dźwignię za kamienną ścianką. Potem przejdź przez wrota, ale tuż za nimi zatrzymaj się na chwilę i przyjrzyj się, czy korytarzem nie zbliża się Filch



Kiedy dostrzeżesz go, poczekaj na moment jak zacznie iść w drugą stronę i powolutku przesunij się przy lewej ścianie do schowka z kurtyną. Poczekaj aż strażnik ponownie Cię minie i gdy będzie dosłownie w rogu ekranu, wymknij się i popędź na koniec korytarza do dźwigni. Przetaw ją i idź dalej. I tu znowu kręci się kot, więc bądź ostrożny. W lewym górnym rogu

pomieszczenia jest kolejna wajcha otwierająca drzwi, więc podkradnij się do niej, naciśnij i wybierz się w dalszą drogę. Następnie zmień czar na Incendio i zaatakuj pajęczynę w samym rogu sali, tuż przy latającym, rogatym kuli. Przetaw ukryty za nią przełącznik i to samo powtórz w kolejnej komnacie. Dostałeś się w taki oto sposób do pomieszczenia z Restart Pointem, który uaktywni. Teraz jeszcze przeczytaj notkę, zmień flakonik na pusty, ten okrągły, i napełnij go zieloną substancją, która odruje Cię, jeśli zostaniesz zainfekowany. Jak skończysz, podejdź do kolejnej dźwigni i przełącz ją, to nie poparzysz się przy stawianiu kamienia na guzik! A w nowej komnacie zmierz się z latającymi robakami. To one będą



chciały zatruć Ci życie, więc jak tylko staniesz się zielony, użyj odtrutki! Staraj się je trzymać na dystans. A jak już się ich pozbędiesz, czeka Cię poważniejsze starcie. Tym razem będzie to wielki, zielony gigant! Najlepiej jest trzymać go na dużej odległość i strzelać z naładowanego na maksa Flipendo. Ale jak chcesz mieć całkowitą pewność, że będzie się trzymał od Ciebie z daleka, to możesz użyć Cauldron Cake, które je wabią. Wtedy będziesz miał najlepszą okazję na perfekcyjny strzał. Jeśli potrafiłeś go tak kilka razy, przestanie Cię nękać i otworzą się drzwi. Za nimi podejdź do beczki na dole, lecz uważaj na barylki, które spadają z góry! Ostrożnie wybierz miejsce, z którego będziesz do niej strzelał, a jak już ją ustawisz w odpowiednim miejscu, przedostan się dalej i przeciągnij biały klocek na guzik w lewym górnym rogu. Następnie skręć za nimi w prawo, zlikwiduj pajęczynę i ponownie przesun kloc na przycisk, by WRESZCIE wejść do komnaty, w której czekać będzie upragniona mapa! Znajdziesz ją na półce. Teraz jeszcze należy się po cichutku wydostać z tych podziemi, dlatego skorzystaj z peleryny niewidki i szybko wróć do Głównego Holu! Niewidzialności powinno Ci wystarczyć spokojnie na przeprawę przez całą piwnicę. I kiedy wreszcie wydasz się z niej... natkniesz się na Filcha, który będzie miał do Ciebie żal, że kręciłeś się w zakazanych miejscach. Ale co tam, skoro masz Mapę! Aby z niej skorzystać włącz menu (start) i przyciśnij guzik L, by w zależności od miejsca zobaczyć plan. No, to teraz trzeba się pochwalić znajomym jaki masz skarb, więc udaj się do dormitorium. Niestety, ale tym razem nie da się skorzystać ze skrótów, więc musisz drąlować po schodach. I kiedy tak będziesz się wspinać, usłyszysz głos... przejdiesz przez drzwi i natkniesz się na Panią Norris powieszoną za ogon na lampie! Oczywiście w tym samym momencie pojawi się również Argus Filch, który posadzi Ciebie o zbrodnię na jego kocie, ale z opresji wyratuje Cię sam Dumbledore. Po chwili rozmowy puszczą Cię wolno, a Ty czym prędzej pędz do dormitorium i do własnego pokoju. Prześpij się, a gdy rano wyjdiesz do Wspólnego Pokoju, Oliver Wood zaprosi Cię na lekcję latania w lesie. Musisz zatem opuścić zamek i wybrać się w okolice Broom Shed. Tam po lewej, przy drewnianym ogrodzeniu czeka Oliver.

KOLEJNA LEKCJA LATANIA, CZYLI ZŁAP MOTYLKA:

Cała zabawa polega na tym, żeby jak najszybciej złapać motylka. Oczywiście Ty siedzisz na miotle, owad jest szybki i nie chce dać się złapać. Standard. Latanie odbywa się na takich samych zasadach jak poprzednio: kierujesz strzałkami, przyspieszasz A i super szybko B, ale tylko jeśli wleczysz w gwiazdą obręcz. Na wszystko masz 90 sekund, ale jeśli uwiniesz się szybciej, to wygrasz kolejną kartę. Ale aby złapać



motylka, nie wystarczy zwyczajnie na niego wpaść. Kiedy znajdzie się gdzieś bardzo blisko, przyciśnij A, ale wówczas pojawi się kolejne zadanie polegające na uchwyceniu go dłonią (po lewej stronie paska po którym się przemieszcza jest łapka). Więc kiedy będzie tuż przy niej, ponownie wciśnij A i powinien go schwytać! Wówczas dopiero zabawa zostanie zaliczona i odpowiednio nagrodzona. Kiedy będziesz miał za sobą to wyzwanie, pojawi się Hermiona i poinformuje o spotkaniu z profesorem Flitwickiem na drugim piętrze. Wróć zatem do zamku i udaj się w odwiedziny do niego.

FLITWICK OFFICE, CZYLI LEVIOSA CHALLENGE:

Po krótkiej rozmowie w gabinecie, profesor zechce sprawdzić Twoje umiejętności, więc będziesz musiał poradzić sobie ze specjalnie przygotowanym w tym celu torem przeszkód. Idź zatem przez bramę na dole i zabierz ze stołu księgę z nowym czarem. To Wingardium Leviosa, czyli czar, który odrywa z ziemi przedmioty. Możesz przetestować go na kamieniu oznaczonym skrzydełkami. Po prostu wyceluj w niego różdżką, strzel, a następnie kierunkiem wskaż miejsce, do którego chcesz, żeby trafił (najlepiej guzik w podłodze) i znów użyj różdżki, by postawić go na ziemi. Ale pamiętaj, że ten czar będzie działał tylko na takie właśnie kamienne bloki. Nie zapomnij również kolekcjonować gwiazdek, bo za to też dostaniesz punkty! Jedną na przykład znajdziesz w stoiku na stole, a kolejną w szafie. Kiedy zbierzesz wszystkie, udaj się w dalszą drogę. Kiedy trafisz do ogromnej sali z jednym klockiem i dwoma guzikami, najpierw skorzystaj z tego po prawej, a



następnie wejdź przez dopiero co otwartą bramę. Zbierz gwiazdę i kartę do kolekcji, by następnie przestawić kamień na sąsiedni przycisk. Wejdź w nowy korytarz i skręć w lewo, ale uważaj na latające się beczki. Zbierz walające się tam gwiazdki i zawartości dwóch skrzyń w korytarzu po lewej od nowego



rozwidlenia. Później cofnij się i maszeruj dalej przed siebie. Znowu ustaw klocki na swoich miejscach i pobierz co trzeba. W następnym pomieszczeniu możesz napełnić sobie flakonik, ale najważniejsze jest byś przestawił dźwignię, a nowy kamień przełunął na przycisk trochę przed nim. Potem rozbij zielony dzban i uważając na beczulki przejdź do kolejnego klocka. Lecz za nim postawisz go na przycisku, podsuń go pod samą ścianę w prawym górnym rogu, bowiem na podwyższeniu znajdziesz dwie skrzynie. Wskocz tam i zabierz ich zawartość. Następnie zaś otwórz bramę. W tym wąskim korytarzu, w trzecim obrazie powinienś odnaleźć ukrytą gwiazdkę. Pamiętaj o niej, bo dostaniesz mniej punktów na koniec! A teraz powolutku przechodź obok kolczastych kul i ogników. Jak znajdziesz się w bardzo rozległym pomieszczeniu, zbliż się do czekających gwiazdek, lecz zwróć uwagę, że leżą one na linii turlających się beczulek. Dlatego wybierz odpowiednio bezpieczny moment, by je zabrać, bo szkoda zdrowia. Następnie jeszcze ustaw kamienie na miejscach, zajrzyj do szafy i otwórz drogę do ostatniego korytarza. Tam znajdziesz złotego rycerza, który strzeże końcowej gwiazdki, którą niestety musisz mu odebrać. Potem już tylko czeka Cię krótka rozmowa z Flitwickiem i gotowe, zadanie zaliczone!

Opuść jego biuro i przejdź przez drzwi na dolnej ścianie. Tam przetransportuj kamień na guzik u góry korytarza i idź do nowego, który otworzył się właśnie na dole. I tym razem użyj Leviosa na klocku, lecz teraz postaw go przy korytarzu tak, by móc

dostać się na jego blat i rozbić dzban. Następnie przejdź przez wrota na dole i zmierz się z trzema latającymi owadami, lecz pamiętaj, że one mogą Cię zatruć! Kiedy znikną, przeszukaj szafy i biurka i pozabieraj prezenty. Potem zaś wróć na korytarz i maszeruj do kolejnych drzwi na górze. Za nimi przechadza się kilku rycerzy, ale możesz ich zlikwidować jednym celnym strzałem, a jak przestaną Ci wchodzić w drogę, wejdź do sali na końcu i zajrzyj co ciekawego siedzi w kufurze i dzbanie. Skoro nic więcej nie ma tu do roboty, wróć na drugie piętro, a następnie zejdź na dół do pomieszczenia obok – biblioteki.

LIBRARY:

Wejdź do środka, zejdź po schodkach niżej i uważając na rycerzy, przesun klock na środek pomieszczenia na przycisk w podłodze. Nim jednak skorzystasz z przejścia, zajmij się jeszcze pajęczyną na pobliskich drzwiach, bo w skrzyni za nimi czeka czekoladowa żabka. Teraz przedostan się dalej i zmierz się z



kolejnym rycerzem. Następnie przeszukaj obrazy i zniszcz kolejną sieć. Potem kieruj się dalej w prawo, gdzie przestaw kamień na miejsce. Za kolejną bramą skręć w lewo i przestaw dźwignię, by już po chwili użyć Leviosa na kamieniu i przetransportować go na przycisk po prawej. Z drugim klockiem zrób to samo. Teraz zatem przejdź przez kolejne drzwi i maszeruj korytarzem dopóki nie dotrzesz na miejsce. Po drodze natkniesz się na masę rycerzy, więc bądź ostrożny. Jak już wejdiesz po ostatnich schodach, zobaczysz na stole księgę – to z niej macie się dowiedzieć więcej o Komnacie Tajemnic, więc pokonaj szwędającego się w pobliżu rycerza i wróć na główny korytarz, skąd podąż do dormitorium. Tam wraz z przyjaciółmi dowiesz się trochę o historii Komnaty i wspólnie podejmiecie decyzję, że należy wybrać się do dormitorium Slytherinu wypytał Malfoya czy te wszystkie kłopoty nie są przypadkiem jego sprawką. Oczywiście ma to nastąpić dopiero po tym jak stworzycie Potente Potion. W tym celu należy się wybrać do Restricted Library po przepis. Więc kiedy już się wypiszę, udaj się na drugie piętro do łazienki jęczącej Marty. Po rozmowie z Martą uznacie, że czas już wyruszyć na poszukiwanie przepisu. Wyjdź zatem z łazienki i podążaj korytarzem w lewo aż na sam jego koniec. Ale nim zdecydujesz się przekroczyć prób biblioteki, przygotuj się na walkę z Irytkiem!

RESTRICTED LIBRARY: BOSS: Irytek

Znalazłeś się właśnie sam na sam z irytującym Irytkiem w małym pomieszczeniu wśród jeszcze czterech rycerzy. Aby go pokonać musisz być bardzo uważny, bo z jednej strony musisz stale go obserwować i strzelać z Flipendo, a z drugiej uciekać przed jajami, które będzie w Ciebie rzucał. Ale kiedy zadasz mu wystarczająco dużo rązów, schroni się w figurze przy drzwiach, którymi wszedłeś i będzie próbował odzyskać energię. I wtedy Ty koniecznie musisz uderzać w rycerza, gdyż w ten sposób pozbędziesz go schronienia i wciąż będziesz zabierał energię. Następnie należy powtórzyć cały proces, lecz tym razem skupić atak na postaci po prawej od wrót z zieloną narosłą. Trzecim wybrankiem okaże się rycerz po prawej, a następnie Irytek nie



będzie miał już wyboru i zagnieździ się w jednym, który jeszcze pozostał. Ale zniszczenie Rycerzy to nie koniec starcia z duchem, bo złośliwy Irytek nie poddaje się łatwo! Teraz zaczniesz latać wokół Ciebie rzucając wybuchające bomby, więc musisz

zdwoić swoją uwagę! Wciąż nie zapominając o strzelaniu do wroga. I wreszcie po jakimś czasie uda Ci się go zwyciężyć. Uf. Kiedy duch zniknie, zostawi po sobie księgę, która zawiera czar Skurge, czyli magię likwidować zielone narośla na drzwiach i wypasające duchy z posągów. Skoro z lrytkiem sprawa załatwiona, to idziemy dalej. Ale dostanie się po przepis nie



będzie sprawą łatwą. Na całej trasie kręć się strażnicy, więc stale trzeba się albo skradać albo chować za kurtyną. Jeżeli ktokolwiek Cię dostrzeże, zabierze 2 punkty Gryffindorowi. Pierwszego stróża spotkasz niedaleko wejścia, łączy sobie po niebieskim dywanie. W prawej części tego korytarza jest skrzynia ze srebrną monetą, w lewej zaś schowek. Jeżeli chcesz pieniędzy, to poczekaj aż strażnik będzie po przeciwnej stronie korytarza, zabierz zawartość skrzyni i wróć do wejścia. Potem kiedy podeszłoby do kufra pobejgnij w lewo i do przejścia, lecz zatrzymaj się przed nim. Tu kręć się następny ludek. Musisz poczekać aż będzie z prawej i wtedy przesłiznąć się w lewo i na dół po schodach na spotkanie rycerzy. Chwila wytchnienia – tu nie ma strażników. Ale za rogiem, gdzie zaczyna się niebieski dywan, znów pilnuje kolejny. W skrzyni nic ciekawego nie znajdziesz, więc proponuję od razu schować się za drugą w kolejności kotarę i poczekać aż przeciwnik pójdzie w lewo. Wówczas Ty szybkołutko przedostań się do kolejnej skrzyni, posil się i przełącz dźwignię. Następnie wdrap się po schodach i zaczekaj na kolejnego strażnika, a jeśli go nie ma w pobliżu, to od razu schowaj się za firanką. Potem gdy będzie po lewej przebiegnij do małego pomieszczenia z dźwignią. Przesław ją, otwórz kufel i udaj się przez bramę na dół. Tu również krąży strażnik, ale zazwyczaj trzyma się lewego górnego rogu, choć czasem zdarza mu się zapędzić gdzieś dalej. W każdym razie to ostatnie pomieszczenie przed komnatą z przepisem! Szybko więc ustaw sobie czar Skurge i podeszł do posągu w prawym górnym rogu. Naładuj czar na maksa i uderz w statuetkę. Jeśli nic się nie stanie, to spróbuj z innego kąta, efekt ma być taki, że duch ucieknie zostawiając nadający się do przesunięcia kłosek. Kiedy tak się stanie, złap go i przestaw w dolny prawy róg – otworzysz bramę, a za nią znajdziesz przepis. Teraz jeszcze wyjdź niezauważony i po sprawie. Kiedy znajdziesz się na zewnątrz, natkniesz się na Hermiona i pójdziesz spać. Jak już się obudzisz Hermia będzie czekała na Ciebie we Wspólnym Pokoju. Zasejuj tam grę i idź korytarzem w prawo, by otworzyć drzwi z zielonym czymś na wierzchu. Za nimi, na pierwszym rozwidleniu skręć w prawo, gdzie uważaj na rycerzy! Potem wdrap się po schodach i pozbądź się ostatniego z nich. Teraz swobodnie przestaw dźwignię i idź do nowo otwartego przejścia. Za nim pokonaj szereg przeszkód: ogień, kolce w podłodze i spadające ze schodów dzbany, by ostatecznie zabrać czerwoną fasolę. Następnie opuść dormitorium i zjeżdż do Głównego Holu, a stąd przez drzwi do Storage Cupboard. Podnieś z ziemi jeden ze składników eliksiru, a dalej maszeruj na pierwsze piętro do pokoju Transfiguracji.

POKÓJ TRANSFIGURACJI:

Wejść do środka i porozmawiaj z profesorem, a następnie wejść dalej i naucz się kolejnego czaru. Możesz go od razu wykorzystać na pobliskim posągu, dzięki czemu otworzysz przejście do kolejnej sali. Ale tutaj jeszcze zająrzy, czy w obrazie nie będzie przypadkiem kolejnej gwiazdki. Kawałek dalej pokonaj stojącego w przejściu rycerza, a potem idź korytarzem, gdzie z prawej zabierz jeszcze jedną gwiazdę, a z lewej otwórz bramę nowym czarem. Zwróć uwagę na kamień po lewej – jeśli



użyjesz na nim nowy czar, zniszczysz go, ale na jego miejscu pojawi się niespodzianka. Dalej wędruj korytarzem, a za żółtymi płuczącymi ogniem skręć w lewo. Zabierz ostrożnie gwiazdki i poustawiaj kamienie na przyciskach. Teraz przejdź przez nowo otwarte wrota i tam pozbądź się rycerza po prawej i użyj na pomniku Avifors. Jeszcze przejdź w lewo, na sam koniec platformy po gwiazdkę i mozesz ruszać dalej. Za bramą skręć w prawo i strzel do dloni na ścianie, by po chwili iść jeszcze kawałek i rozkruszyć kamień. Wróć teraz za złotego rycerza i wejdź do otwartej komnaty. Przesław dźwignię i wróć na ścieżkę. Następnie lawirując między rycerzami wybieraj gwiazdy i przejdź przez drzwi. Tu idź kawałek w lewo, a potem w prawo do kamienia. Rozkrusz go i przestaw dźwignię, by w końcu przesunąć kamień, który właśnie się pojawił pod prawą ścianą. Zabierz stamtąd kartę i podeszł do pomnika, na którym użyj Avifors. W środku przełącz kolejną już wając i udaj się do pomieszczenia, które otworzyłeś, bo tam jest czekoladowa żaba. Stąd wyruszyć dalej przemyskając obok rycerzy i używając na dwóch posągach nowego czaru. Nim wejdiesz za kolejną bramę zabierz jeszcze z końca korytarza gwiazdkę. Następnie przejdź do sali i odblokuj pomnik po prawej. Potem jeszcze sprawdź obraz i ciemniejszą drewnianą płytkę na ścianie, by jeszcze obok zacząłować kolejną statuetkę. Teraz jeszcze przełącz ostatnią wając i idź pochwal się profesorce swoim wynikiem. Kiedy wyjdiesz z pomieszczenia Transfiguracji, natkniesz się na Olivera, który przypomni Ci, że dziś macie mecz ze Slytherinem! Musisz zatem udać się na stadion i grać. Nim jednak to zrobisz, wejdź przez skrót w Głównym Holu do dwóch ostatnich obrazów-bonusów i zabrać zawartość skrzyni, a nauczysz się już ostatniego czaru: Alohomora! Dzięki niemu będziesz mógł otwierać zamki, czyli przyda się do otwierania kłosek przy kufkach, a również drzwi do bonusów! Skoro mamy



to z głowy, to idziemy na mecz. Wyjdź zatem z zamku i maszeruj koło Broom Shed wydeptaną ścieżką, aż dotrzesz na stadion. Zasady gry są następujące: złapać Znicz jak najszybciej, uniknąć spotkania z innymi kulami no i przelatywanie przez gwiazdne obrycze, żeby ładować przyspieszenie. Problem z tą grą polega na tym, że masz bardzo ograniczone pole manewrowania, więc szanse na złapanie Znicza niewielkie. A dodatkowo każde uderzenie powoduje odebranie tak misternie gromadzonego przyspieszenia. Ganiaj więc Znicz, aż albo go złapiesz, albo przegracie. Mnie się nie udało, ale to na pewno dlatego, że w trakcie gry oberwałam w głowę no i wyładowałam w szpitalu.

SZPITALNE SKRZYDŁO:

Tak czy siak skoro już jesteśmy w szpitalu, można się tu porozglądać za kolejnymi składnikami mikstury. Ale jak zwykle wszędzie roi się od patrolujących korytarze strażników. Więc tak jak poprzednio w takiej sytuacji, musisz się skradać i chować w zaułkach. Na pierwszym natkniesz się już za pierwszymi drzwiami. Przyczaj się aż będzie po prawej, przejdź na drugą stronę korytarza i poczekaj aż Cię minie. I wtedy szybko przebiegnij do następnych drzwi. I znowu się zatrzymaj. Poczekaj aż nieprzyjaciół przejdzie, poskrajaj się za nim, aż nie trafisz na schowek, a gdy znów Cię minie – pędem przebiegnij do następnej firanki, której pilnuje kolejny strażnik! Poczekaj, aż droga będzie bezpieczna i idź na sam koniec korytarza do łazienki, gdzie przygotuj się na starcie z gigantem. Najpierw podrzuć mu Cauldron Cake, a gdy zajmie się prezentem, zaatakuj! Połóżysz go bardzo szybko. Wtedy przełącz dźwignię i ostrożnie wróć do nowo otwartych drzwi, za którymi otwór kufel i znów zacznij się skradać do schowka. Dalej maszeruj w prawo i wczłap się po schodach na górę. I tu ponownie natkniesz się na nieprzyjaciela, a musisz dotrzeć do przełącznika w prawym górnym rogu. Poobserwuj jak porusza się chłopiec, a potem rusz się otworzyć bramę. Kiedy już znajdziesz się po jej drugiej stronie, skręć w prawo i zabierz drugi składnik eliksiru. Teraz spokojnie możesz wracać, ale wciąż pamiętaj, że nikt nie może Cię dostrzec! Na koniec wróć jeszcze do dormitorium na spotkanie z przyjaciółmi. Kiedy skończycie rozmowę powinienes pójść na drugie piętro do Jęczącej Mart ale nim to zrobisz wejdź jeszcze na chwilę do czytelni i odblokuj dwa posągi niedaleko wejścia. Otworzysz tak tajemne przejście. Ostrożnie przemyskaj się do przodu, następnie na drzwiach użyj Skurge i zająrzy do szafy. Zabierz

czerwoną fasolę i przełącz dźwignię, by w kolejnym pomieszczeniu przegrzebać kilka kufków. Zabierz ich zawartość i wróć do kolczastej kuli. Min ją i maszeruj wąskim przejściem wokół komnaty. Nazbierasz tak trochę pieniędzy ale również znajdziesz jedną fasolę. Teraz wróć na korytarz i udaj się do Marty. Kiedy skończycie ustalcie gdzie znajdziesz ostatni potrzebny składnik, wyjdź z łazienki i udaj się w lewo. Otwórz drzwi przy pomocy Skurge i zabierz ze skrzyni niespodzianki, a następnie przejdź się jeszcze kawałek dalej i na złotych wrotach użyj Alohomora. Wejdź do środka. Przejrzyj biurka i szafy, by w końcu skorzystać z drzwi po lewej. Zlikwiduj dwóch rycerzy i przełącz dźwignię. Przejdź przez bramę i zabierz z kufra kartę, dzięki której dostaniesz Girding Potion, czyli napój nie pozwalający odnosić żadnych obrażeń przez krótki czas. A teraz wróć do Głównego Holu i zjeżdż do podziemi, gdzie pobawisz się w chowanego ze Snapem!

SNAPE I JEGO PODZIEMIA:

Na początek musisz dostać się na sam koniec korytarza po to, żeby przełączyć dźwignię otwierającą jedną bramę. Pamiętaj, że jeśli złapie Cię Snape, to zabierze Gryffindorowi 10 punktów! Kiedy uda Ci się otworzyć przejście i się do niego dostać, tam ponownie użyj przełącznika i zjeżdż na dół. AAA! Tu jest



zamknięty chłopak! Pomóż mu się wydostać przesuwałając dźwignię tuż przy kratkach, a otrzymasz kartę w zamian. Potem idź w lewo i tam również przestaw wając. Przejdź przez otwarte przejście i poskacz w prawo z platformy na platformę aż znajdziesz się przy skrzyni. Potem wróć do bramy i obierz ścieżkę w lewo. Połowieraj sobie po drodze drzwi przełącznikami i na koniec wejdź po schodach. Użyj obydwu wach i ostrożnie, bo w pobliżu przechadza się Snape, wyjdź na korytarz i skręć w lewo. Skorzystaj z jeżdżących platform i przepraw się na drugą stronę. Ale i tu spodziewaj się nieprzyjaciela: Filcha. Przełącz pobliską dźwignię i wejdź do nowej komnaty, gdzie rozbił dzbanek po prawej. Potem wróć i schowaj się za kotarę. Poczekaj moment, aż zrobi się bezpiecznie i szybko przebiegnij do salki z trzema latającymi owadami. Tradycyjnie trzymaj odległość, bo te maleństwa trują! Tylko jeśli je pokonasz będziesz mógł wędrować dalej, więc się postaraj. Kiedy znajdziesz się w komnacie z beczką, przetrulaj ją na guzik w podłodze, to otworzy się przejście, gdzie czekać Cię będzie spotkanie z gigantem. Musisz go powalić jeśli marzysz o tym, żeby pójść dalej, a to nie powinno być trudne biorąc pod uwagę Twoje obecne doświadczenie! Od gabinetu Snape'a dzieli Cię już tylko jedna komnata. Przejdź do niej i ukryj się za



zasłoną. Zobacz czy profesor przypadkiem właśnie nie chce wejść, a gdy droga będzie wolna, to podeszł w prawy dolny róg i zabierz przedostatni składnik eliksiru. Ha! To już prawie wszystko czego potrzebowaliśmy do niego, zatem wróć do przyjaciół do Głównego Holu, a stąd do jadalni. Proszę, proszę! Okazało się właśnie, że umiesz rozmawiać z węzami! Jesteś Wężousty! I cień padł na Twoją osobę... to bardzo źle, że posiadasz taką umiejętność, ponieważ Salazar Slytherin również ją miał, a to oznacza, że wywodzi się z rodu Slytherina! O jejku. No nic, na szczęście przyjaciele nie odwrócili się od Ciebie. Dlatego musisz dalej pomagać w przygotowywaniu mikstury. Wyjdź zatem na zewnątrz i udaj się do szklarni, gdzie czeka na Ciebie Hermiona.

SZKLARNIA:

Kwiątek nie jest trudny do pokonania, ale ważne jest tu, żeby

być w stałym ruchu, bo możesz oberwać nasionkami, które z siebie wyrzuca. Najlepiej zaatakować ją Incendio, nie musisz nawet ładować go na maksa, żeby zadać jej obrażenia. Kiedy jej energia się wyczerpie, skurczy się i zostanie akurat taki składnik eliksiru jakiego właśnie potrzebujesz! Pokaż go Hermionie i udaj się na drzemkę.



Jak tylko się obudzisz, zejdź do Wspólnego Pokoju i maszeruj korytarzem w prawo do dwóch posągów, na których można użyć Avifors. Otwórz nimi wejście i dalej przestaw kamień na guzik w podłodze. Następnie skorzystaj z otwartej bramy i przejdź na koniec balkonu, oczywiście pozbywając się po drodze rycerzy, by przełączyć dźwignię. Za nowo otwartymi drzwiami zlikwiduj nieprzyjaciół i otwórz wrota przy pomocy Alohomory. W środku jeszcze czekają latające stworki, a poza nimi kilka niespodzianek. Pamiętaj, żeby pozbyć się wrogów w pierwszej kolejności! Potem przejrzyj skrzynie i szafy i wróć do Głównego pokoju przez ścianę. Teraz możesz schodzić schodami na dół, bo jest jeszcze kilka pomieszczeń, które koniecznie trzeba zobaczyć. Pierwsze z nich jest na szóstym piętrze.

Otwórz wrota Alohomorą, a w środku pobierz czerwone faszolki i odsłoń przełącznik spod pajęczyny. Następnie przejdź dalej korytarzem i ustaw klocki na przyciskach. Potem podejdź do kufra w nowej salce, ale również zabierz faszolę z obrazu. Teraz wejdź do komnaty na przeciwno i na koniec odwiedź tę środkową. Pozaglądaj tu do biurka, a następnie przesuń fotel na



przycisk otwierający kratę. To już ostatnie pomieszczenie jakie możesz tu zobaczyć. Wejdź do niego, pobierając niespodzianki i wróć na główny korytarz. Piętro niżej także znajdziesz Bonus Room, który koniecznie odwiedź. Z pierwszego pokoju najpierw pójść w prawo, gdzie pozwiedzać sąsiednie sale. Pamiętaj o zaglądaniu w obrazy i rozbijaniu dzbanów! Pajęczyn również się pozbywaj. Jak skończysz tę część, to wróć do pierwszej komnaty i podejdź do lekko ciemniejszej ściany – jeśli przycisniesz przy niej guzik B, powinna się otworzyć. Rozejrzyj się za nią, bo jest tam kilka potrzebnych przedmiotów, a kiedy uznasz, że więcej już nie da się tu zobaczyć, wróć na główny korytarz i kontynuuj schodzenie na dół. Na czwartym piętrze spotkasz Hagrida. Nawet nie wiesz jakie to było ważne spotkanie, ale docenisz je za chwilę! Bo oto na piętrze niżej natkniesz się na ciało chłopca, a przelatujący właśnie obok Irytek zwoła wszystkich mówiąc, że to Ty zrobiłeś! No i trafisz do Dumbledora.

DUMBLEDORE OFFICE:

Wejdź do pomieszczenia, podejdź do ściany i naciśnij B. Dostaniesz się tak na korytarz gdzie na rozwidleniu wybierzesz najpierw pokój otwierany czarami, a następnie bramę, którą otworzysz poprzez odblokowanie pobliskiego posągu. Na koniec skorzystaj ze środkowych drzwi i idź zgodnie z tym, gdzie prowadzi Cię droga, ale swobodnie rozglądaj się po kątach i zbieraj przedmioty. Na koniec dotrzesz do gabinetu Dumbledora. Okaże się wówczas, że profesor nigdy nie wierzył w to, że te wszystkie okropności były Twoją sprawką, a dodatkowo Hagrid potwierdzi, że widział Cię na chwilę przed niefortunnym spotkaniem z Irytkiem, więc to na pewno nie mogłeś być Ty.

Po wizycie jednak czas spotkać się z Malfoyem, więc trzeba wreszcie skończyć napój. Dlatego udaj się po raz kolejny do Jęczącej Marty i wypij miksturę, którą uwarzyła Hermiona. No, wreszcie jesteś ze Slytherinu! Teraz tylko zejdź na sam dół

schodami i porozmawiaj z Ronem. A potem zostaniesz sam w dormitorium Slytherinu.

DORMITORIUM SLYTHERINU:

Wejdź do podziemi i korytarzem udaj się do Wspólnego pokoju. Akurat spotkasz tam Malfoya, więc będziesz mógł do wypytać o kilka nurtujących Cię spraw. I niestety okaże się, że on nie ma nic wspólnego z zamachami... choć bardzo by chciał... Er, chyba mikstura przestaje działać!! Dobrze, że Draco już poszedł, bo było by ciężko! No, ale skoro już tu jesteś, możesz powęszyc troszeczkę. Maszeruj zatem w prawo, gdzie spróbuj Ci powstrzymać troll. Poświęć mu chwilę, bo tylko zwycięstwo nad nim otworzy bramę prowadzącą dalej. Idź korytarzem aż natkniesz się na drzwi oblepione zielonym glutem. Użyj na nich czarów i wejdź do środka pomieszczenia. Jeśli przyjdzie Ci do głowy iść przed drzwiami w lewo, głęboko się zastanów, bo stoi tam jeden z Slytherinu! Lepiej chyba jednak na niego nie wpaść. Podążaj wciąż korytarzem, załóż pelerynę niewidki i przebiegnij obok strażników dwa razy korzystając z dźwigni otwierającej bramę, aż w końcu wrócisz na górę.

Kiedy znajdziesz się wreszcie na swoim terytorium, udaj się do



Głównego Holu i porozmawiaj z Ronem, a jak Cię opuści, pójść za nim do Jęczącej Marty. Kiedy tam dotrzesz, usłyszycie krzyk dziewczyny i okaże się, że ktoś próbował wyrzucić do sedesu książkę i tak się składa, że trafił w Martę. Zabierzcie więc ją ze sobą, a kiedy znajdziesz się sam w pokoju zaczniesz ją czytać. Okaże się ona być pamiętnikiem, który przechowuje wspomnienia czasów, kiedy Komnata Tajemnic została otwarta po raz pierwszy. I wtedy osobą, która ją otworzyła był... Rubeus Hagrid. Warto chyba w takim razie się do niego wybrać i zapytać jak było na prawdę? Wyjdź zatem na zewnątrz i idź w lewo, aż napotkasz małą, murowaną chatkę. To dom Hagrida. Ale tak się właśnie składa, że gdzieś odszedł gubiąc przed domem dziwny klucz... a potem zobaczysz jak pajaki wędrują do lasu i zdecydujesz się za nimi pójść.

SPIDER:

Na leśnej ścieżce spotkasz cztery dość duże i całkiem szybkie pajaki. Niestety, musisz się ich pozbyć i w miarę możliwości trzymać się od nich na dystans! A kiedy będziesz miał je już za



sobą, natkniesz się na siedzibę ogromnego pajaka... na początku nie będzie miał ochoty z Tobą rozmawiać, ale jak tylko wspomnisz mu o Hagridzie, od razu stanie się wylewniejszy. I dzięki temu dowiesz się, że Rubeus nie miał nic wspólnego z otwarciem Komnaty Tajemnic i jedynie starał się ochronić tego pajaka... ale co to! On nie pozwoli Ci odejść! Rety, dobrze, że pojawił się Ron, bo byłoby z Tobą krucho. Ale przyjaciel ma dla Ciebie także niepomyślne wieści... Ktoś włamał się do Twojego pokoju i całkiem możliwe, że coś stamtąd zabrał! Zatem biegnij tam szybko i sprawdź, czy czegoś nie brakuje. A jednak, pamiętnik został skradziony! Lepiej powiedz o tym przyjaciółcom. Jak słusznie zauważyła Hermiona, złodziejem musiał być ktoś z Gryffindoru, bowiem trzeba znać hasło, żeby dostać się do dormitorium. I tu pojawia się Ron z informacją, że Giny zniknęła i, że jeden z uczniów został porwany przez potwora z Komnaty, do której to właśnie się udał... ale teraz nic nie zdziałacie. Dopiero wieczorem wróć do Wspólnego pokoju, gdzie porozmawiaj z Ronem. Dowiesz się od niego, że od rana nie może znaleźć Hermionę i że najlepiej



chyba będzie rozpoczął poszukiwania od łazienki Jęczącej Marty. Kiedy tylko tam dotrzesz spotkasz profesor McGonagall, która poinformuje Cię, że Hermiona miała wypadek, dlatego powinieneś iść do niej do Skrzydła szpitalnego. Natkniesz się tam również na Rona i wspólnymi siłami (z pomocą przyjaciółki, która miał w rękę bardzo istotną kartkę) dojdziecie do tego czym jest potwór! Dlatego nie czekając na nikogo pójdziesz do Jęczącej Marty.

OSTATNIE STARCIE:

Dzięki opowieści Marty o tym jak umarła, uda ci się ustalić miejsce, które prowadzi do podziemi, siedziby potwora. Przy pomocy Rona otworzysz przejście, ale okaże się, że nie będziecie mogli iść we dwóch, zatem przyjaciel zdecyduje się



pójść po pomoc. A ty wyruszysz na poszukiwania Ginny samotnie. Maszeruj więc w lewo i przejdź przez okrągłe wejście dalej. Wpadniesz tam na Ginny leżącą na ziemi... ale pojawi się także Tom Riddle, który wyjawia Ci gorzką prawdę: to Ginny otworzyła Komnatę Tajemnic! A wszystkiemu winien ten dziennik. To on ją omdlał, a kiedy nabrała podejrzeń i chciała się go pozbyć – trafił w Twoje ręce! W ręce osoby, o którą chodziło mu najbardziej... bo Tom Marvolo Riddle to LORD VOLDEMORT! I teraz musisz się z nim zmierzyć! Na początek zostawi Ci kilka węży, które musisz pokonać, a które kłusując będą jednocześnie Cię zastrzyły, więc uważaj i nie daj im się zbliżyć! Najwygodniej strzelać z odległości naładowanym na maksa Flipendo. Kiedy wreszcie uda Ci się pokonać te stworzenia, otworzą się wrota prawdziwego przeciwnika. To dopiero będzie wyzwanie! Gigantyczny wąż, kilka razy większy niż Ty będzie koszmarnym przeciwnikiem. Jest silny i szybki, a także potrafi uderzeniem swojego ciała strącić z sufitu skały. Musisz więc bacznie go obserwować i uciekać gdy tylko pojawi się choć cień jakiegoś przedmiotu lecącego w Twoją stronę. Twoim największym zadaniem jest strzelanie do niego, ale z bliskiej odległości, bo jeśli spróbujesz to zrobić z dystansu, to możesz z pewnością nie trafić, bo przeciwnik jest niezwykle szybki. Czasem nawet nie będziesz w stanie go dogonić! Ale jeśli zauważysz, że jego ciało zmienia kolor na coraz bardziej czerwony, to znak, że jesteś na dobrej drodze i oby tak dalej! Kiedy jego stan zdrowia trochę podupadnie, zacznij w Ciebie pluć jadem, więc wtedy uciekaj daleko, by nie mógł Cię dosięgnąć. Biegaj za nim aż do chwili gdy nie wybuchnie – tak będzie wyglądał jego koniec.

A potem już tylko podziękowania i wiwaty na cześć pogromcy Bazyliżka i zwycięskiego domu: Gryffindor!





Girls' World

Gry dla dziewczynek, dziewczynki dla gier

Bardzo bym chciała dorwać tego mądralę – zakładam, że jest rodzaju męskiego, bo żadna kobieta nie jest aż tak bezdennie głupia – który pierwszy wymyślił, że dziewczynki lubią prostsze gry. Z drugiej jednak strony, poza osobistą satysfakcją z nakopania mu do tyłka, niewiele by mi to dało, bo szkoda już się stała i po wieki wieków zapewne będzie panować przekonanie, że dziewczynkom należy kupować gry proste, kolorowe i najlepiej takie, gdzie gracz (graczka) wciela się w jakąś znaną postać, na przykład Barbie albo Królową Śnieżkę. Albo którąś z bliźniaczek Olsen. Alternatywą jest cytata Lara Croft, z którą trochę trudno się utożsamiać, bo postać ta jest wytworem męskich fantazji i dla facetów jest stworzona. Teraz mogłabym porozwodzić się dłuższą chwilę o patriarchalnych normach

społecznych i tym, co trzeba robić, żeby im przeciwdziałać, ale to nie jest feministyczny zin, tylko pismo o grach. Przejdę zatem do konkretów. Ponieważ jak na razie opinia publiczna w Polsce ma nieszczerzyny wpływ na produkowane gry, zajmijmy się czym innym. My – gracze płci żeńskiej. Nie bójmy się grać, nie bójmy się mówić o tym, że gramy, i nie dajmy sobie wmówić, że dziewczyny grają tylko na platformówki „z liskiem” albo w „klocki”. Zbliżają się święta. Niech tym razem nie będzie tak, że grę dostanie brat, a Wy zadowolicie się kolejną książką Małgorzaty Musierowicz. Pewnie, książki są ważne, ale gry to też dobry sposób na rozszerzenie horyzontów – o czym pisze mój szanowny kolega Grabarz. Napiszcie list do świętego Mikołaja, w którym wyraźnie zaznaczycie, jakiego prezentu się spodziewacie. Nie piszcie „chciałbym

dostać grę na GBA”, bo pod choinką wyłduje Barbie albo inny crap, wciśnięty rodzicom przez sprytnego sprzedawcę. Napiszcie wyraźnie, jaki to ma być tytuł. Ja proponuję Lord of the Rings: Two

Towers, Harry'ego Pottera w wersji na GBC albo, dla spóźnialskich, Golden Sun lub Advance Wars. Ponieważ dochodzą nas



wieści, że w wielu punktach sprzedaży gier można się natknąć na pirackie kopie w cenie oryginałów (sic!), polecam opierać się na sprawdzonych sklepach z długą tradycją w handlu. Pirackie kopie to nie tylko brak dochodów ze sprzedaży dla twórców gry, ale też większy pobór mocy z konsoli, problemy z zapisaniem stanu gry, a w przypadku kartridży z kilkoma gramami – obcięte fragmenty gry. Przy okazji zachęcam dziewczyny do pisania listów do GBM. Wiem, że jest Was niemało i chciałabym wiedzieć, w jakie gry najchętniej gracie i dlaczego. Żeby mnie nikt nie posadził o dyskryminowanie jednej płci – chłopaki. Wy też napiszcie. W co gracie najchętniej? Jeśli przyjdzie dużo listów, można będzie stworzyć mapę ulubionych gier. My też się wypowiemy.

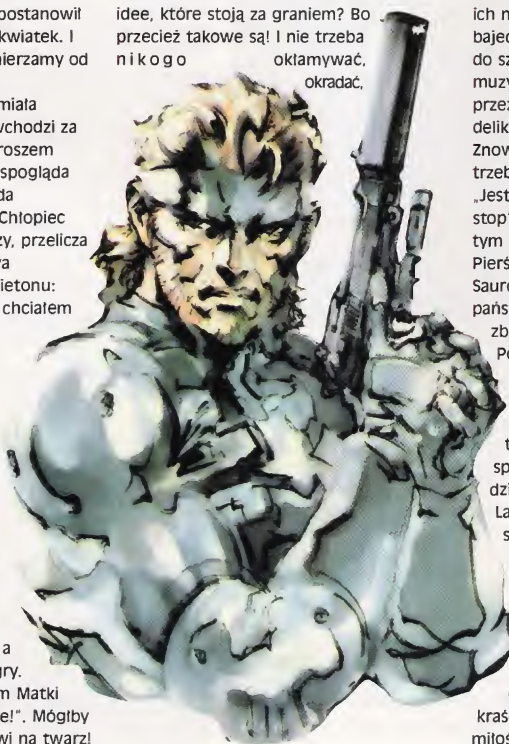
Anek

PS: Dziewczynom polecam serwis www.womengamers.com - to z niego pochodzi rysunek, który widzicie obok. Możecie sobie taki ściągnąć i wrzucić na pulpitu!

Jedna nasza redaktorka ma młodszą siostrę. Siostra ma 11 lat i chłopaka. Od tego wszystko się zaczęło...

Siostra ma też koleżankę, która – lojalnie – też znalazła sobie chłopaka. Teraz rażniej. Jak śpiewał Kabaret Starszych Panów, choć w nieco innym sensie: „Jeżeli kochać, to nie indywidualnie”. Pech chciał, że koleżanka dostała od swojego wybranka pierścionek. Siostra redaktorki, ponieważ głupia nie jest, w te pędy uderza do swojego: „A ona, to dostała...”. Chłopiec więc postarał się o bransoletkę. Żeby jednak dolożyć coś od siebie, postanowił dodać do miłego zestawu kwiatek. I do owej sceny z kwiatkiem zmierzamy od początku. Wyobraźcie sobie scenę, jaka miała miejsce w kwiaciarni. Amant wchodzi za próg i powiada: „Po ile som, proszę paniom, te róże?”. Kwiaciarka spogląda na młodego klienta i odpowiada grzecznie: „Po sześć złotych”. Chłopiec wyjmując z kieszeni garść groszy, przelicza w skupieniu i wypowiada słowa znamienne dla całego tego felietonu: „Ojej... Mam tylko złotówkę, a chciałem kupić kwiatek bardzo chorej mamie...”. Jak się to skończyło? Nasz kolega wyszedł z kwiatkiem za darmo. Błdy strach padł na mnie. Upadek zasad. Kult cwaniactwa sięga znacznie dalej, niż sądziłem! Komu wierzyć? Wizyty na giełdzie z grami komputerowymi i konsolowymi niejednokrotnie napawały mnie przerażeniem niemal tej samej mocy. Klient pyta sprzedawcę: „Czy to są piraty?”. Ogląda carta do GBA, a na nim nagrane cztery nowe gry. Sprzedawca spogląda wzrokiem Matki Teresy i odpowiada: „Naturalnie!”. Mogłby również dobrze nasikać klientowi na twarz!

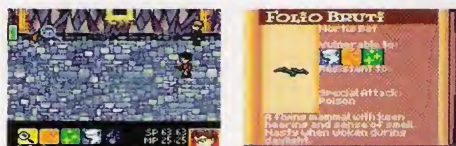
Inna scena. Klient podchodzi do sprzedawcy: „Dobra ta gra? Dla synka chciałem...”. Odpowiada mu sprzedawca: „Oczywiście, że dobra! Jak się chłopak wciągnie, to wyłączy się na maksa. Nic już nie będziesz pan musiał z nim robić”. Zagryzam zęby tak głośno, że wszyscy patrzą po sobie, czy nie nadeptali na porzuconego przypadkiem orzecha. Czy już wszystko na świecie ogranicza się do oszustwa? Gdzie te wszystkie szczytne idee, które stoją za graniem? Bo przecież takowe są! I nie trzeba nikogo okłamywać, okradać,



ani mydlić mu oczu. Jak mawiają: „gry obronią się same”. Jeden z japońskich socjologów napisał pracę naukową, która – co najważniejsze – spotkała się z dość przychylnym przyjęciem w środowisku. Dowiódł on w niej mianowicie, że gry są „powieściami naszych czasów”. I ciężko się z tym nie zgodzić. Skąd bowiem ma młodzież czerpać pozytywne wzorce? Książki od razu wykluczamy. I tak nikt już ich nie czyta. Nie zamydlajmy sobie oczu bajeczkami, że są szkolne lektury. Ja też do szkoły chodziłem. Co zostaje? Filmy i muzyka. Muzykę też wykluczamy. Wartości przez nią przekazywane są – mówiąc delikatnie – bardzo niejasne. Od: „Uuups... Znowu to zrobiłem”, przez „Bo do tanga trzeba dwojga...”, a skończywszy na „Jesteś laską ostrą, jak tabasco, non stop”. Zostają filmy. W filmach lepiej być tym złym. Najlepszy przykład: Władca Pierścieni. Po obejrzeniu filmu wolę być Sauronem! Cholera! Ma zdyscyplinowane państwo pod sobą, wielką moc, przemysł zbrojeniowy... A durne elfy i niziołki? Popylają boso po polach, piją piwko i wierzą w bajki. Po lekturze oryginału książki Tolkiena nie ma się tak dosadnego wrażenia. W innych tytułach podobnie: przestępcy są sprytni, bogaci, mają fajne dziewczyny... A uczciwy Pan Policjant? Lata w starym prochu i ledwo go stać na remont samochodu. I jeszcze zwykle w ostatniej scenie prawie dostaje łomot, a tylko przypadek go ratuje. W grach nie ma tak łatwo. Przygodowe tytuły, a zwłaszcza RPGi są ostatnimi bastionami pozytywnych wartości na świecie. Z gier wynika jak wół, że nie warto kraść, sprzedawać przyjaciół, odrzucać miłości. Trzeba szukać daleko? Na czym

opiera się Zelda? Na czym seria Final Fantasy? A Golden Sun? I czym niby te tytuły różnią się od książek, które czytali nasi ojcowie? Pewnie – nie unośmy się. Czytanie jest lepsze dla wyobraźni. Ale, ponieważ nikt już nie czyta – o czym mówiliśmy, to może niech się ludzie wezmą do grania! Czy nasz scenkowy cwaniaczek z kwiaciarni zachowałby się tak samo, gdyby zmarła mu na rękach niewidoma kwiaciarka z Final Fantasy VII? To sobie pomyślałem w sklepie. Wiedcie, jak cudowne byłoby implikacje konieczności grania? Leciałoby się do szkoły kończąc ostatnie epizody Dragon Balla. Albo Pottera. Jakby kogoś wciągnęła gra, poczytałby sobie. A potem na następny dzień do przejścia Dragon Warrior! I napisać wypracowanie: „Czy Link jest postacią tragiczną, oraz czy spełnia wymogi dramatu romantycznego?”. Albo: „Co miał na myśli Solid Snake, mówiąc: Sądzę drzewo nawet wtedy, gdy wiem, że nigdy nie uisną w jego cieniu”. Byłoby o czym pisać, nieprawdaż? I byłoby ciekawie, bo gry od razu stałyby się bardziej pojemne ideowo, ponieważ scenariusze pisaliby ludzie, którzy chcieliby przekazać jakąś ciekawą myśl. Kolo się zamyka. Niestety. Wygląda jednak na to, że system edukacyjny i ludzka mentalność zawsze reaguje zbyt powoli w stosunku do tego, co się dzieje. I człowiek za głowę się łapie słysząc w kwiaciarni takie przekrety. Może jedyną ulgą we wzmiankowanej sytuacji był fakt, że to wszystko w imię miłości... Ale co to za poświęcenie, pytam? Żadne. Stąd też jako pierwszy w historii, ale mam nadzieję nie ostatni, namawiam Was: jeśli nie czytacie książek, to chociaż, na Boga, grajcie! Grajcie ile tylko się da! Głód książek powstanie potem sam.

Pocketto



1. Walka z groźnym wężem ogrodowym może brzmieć dziecinnie. Ale jak taki wąż potrafi przyłożyć! 2. Unosząca się w powietrzu lupa to znak, że Harry sprawdza tożsamość wroga. Radzę nie nadużywać tego czaru, zwłaszcza jeśli nasi przeciwnicy są szczególnie silni – może to nas kosztować życie. 3. Karta w encyklopedii, informująca nas o słabościach zielonych nietoperzy. Dobrze wiedzieć!



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Mały, rozczochrany chłopczyk w sklejonych plastrem okularach ponownie wkracza w świat magii. Czy warto mu towarzyszyć? Ależ oczywiście.

Pojawienie się jakiś rok temu oddzielnej gry z Harrym Potterem w wersji na GBC wydawało się miłym gestem pod adresem posiadaczy starszej, odchodzącej do lamusa konsolki. Kiedy w nią zagrałam, doszłam do wniosku, że podoba mi się sto razy bardziej niż zręcznościowa przygodówka na GBA. Byłam jednak pewna, że nie będzie drugiej części na GBC – założyłam po prostu, że do tego czasu wszyscy wydawcy zapomną o starej konsolce i przestawią się całkowicie na nową wersję. Nic bardziej mylnego.

Nowa gra z Harrym na GBC jest twórczym rozwinięciem swojej poprzedniczki. Tak, znów dostaliśmy bez uprzedzenia niezłego erpega. No dobrze, nie jest to najbardziej błyskotliwa gra, bo nie uświadczymy tu wielu zwrotów akcji. Chyba, że ktoś nie czytał książki, ale w takim razie z pewnością dostaje nerwowego grymasu na widok Harry'ego i tak czy owak nie zainteresuje się grą. I niech żałuje. Harry to niekiepska rozrywka i śmiesznie przypuszczać, że dzieciaki, które znajdują ten tytuł pod choinką, spędzą cichutko całe Święta i ferie poświęcając zwiedzając Hogwart, tłukąc się z przeróżnymi magicznymi stworami i przeżywając na nowo przygody z książki.

W stosunku do pierwszej części daje się zauważyć poprawę grafiki – Harry jest trochę bardziej foremną kulką pikseli, a i otoczenia nabrały pewnej szlachetności. Poprawiono też menu, zwłaszcza te pojawiające się w trakcie walki. Doszedł również element zbieractwa. No, nie aż taki, jak w Pokémonach, ale o dziwo, to zbieractwo ma swój sens. W trakcie walki Potter napotyka bowiem różnych wrogów. Jeśli użyje czaru



O ile czary własne Harry'ego nie wyglądają szczególnie imponująco, o tyle te uzyskiwane po połączeniu kart Wizards & Witches, naprawdę robią wrażenie.



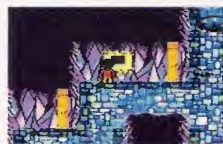
informacyjnego, opis zwierzątka pojawia się w encyklopedii. Jest to o tyle przydatne, że niektórzy wrogowie są szczególnie wrażliwi na pewne ataki, a całkowicie nie szkodzą im inne – warto o tym wiedzieć, a nie testować wszystko po kolei. Bo walka wcale nie jest taka prosta – już na samym początku, kiedy szukałam swojej skrytki w Banku Gringottów, dostałam niezłe lanie od czerwonoookich szczurów i zielonych nietoperzy. Nie mówiąc już o tym, że walka z bossem tego etapu, zakutym w zbroję duchem, okazała się moją całkowitą klęską. Czy w takim razie Harry nie będzie zbyt trudny? Nie, jeśli graczy nie założą, że to z pewnością łatwizna, skoro jest dla dzieci. Ja tak zrobiłam i to był mój błąd – tu nie ma żadnej taryfy ulgowej. Trzeba naprawdę dobrze planować swoje posunięcia. Czar informacyjny, o którym wspominałam, zabiera bowiem jedną turę, co może znacząco wpłynąć na przebieg rozrywki. Zgodnie z treścią książki, Harry nie jest już samotnikiem. Ma sprawdzonych przyjaciół – Rona oraz Hermionę. Dzięki temu walczy tutaj cała drużyna – to kolejna cecha świadcząca o tym, że Harry jest erpegim. I nawet parę minigier, wymagających zręczności, nie umniejsza jakości tego dziełka – wcale nie trzeba ich wygrywać, fabuła i tak toczy się do przodu.

I co, jak mam to napisać, żeby nikt się nie obraził? Harry to dobra gra. Dobry erpeg. Dobry prezent dla fanów książki. Dobra rzecz. Chciałabym, żeby każda gra robiona na podstawie ogromnej licencji była chociaż w połowie tak dobra, jak ta. I zdecydowanie chciałabym, żeby pojawiła się kolejna część, powiedzmy za jakiś rok. O niewielu grach można tak powiedzieć z czystym sercem. To chyba najlepszy wyznacznik jej jakości.

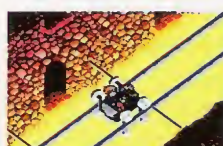
Anek



Ta kupa futra to Hagrid. Warto poczytać, co mówi, bo używa interesującej wersji języka angielskiego.



Każda dziura w ścianie to miejsce, gdzie jest coś ciekawego – kolejna karta albo lecznicza mikstura. Warto zaglądać!



Ron i Harry jadą do podziemi banku Gringottów. To jeden z nielicznych przerywników animowanych. I bardzo dobrze, w gry się gra, a nie je ogląda.

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: RPG
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Bardzo ładna, kolorowa i dopracowana. Przejrzyste menu, to też wielki plus w erpegach.

DŹWIĘK

Miły, ale bez jakichś fajerwerków. Można równie dobrze wyłączyć, bo po kilku godzinach gry zaczyna usypiać.

GRYwalność

Bardzo wysoka. To ciekawa gra, chociaż postać głównego bohatera dla wielu osób może się okazać straszakiem. I niech żałują.

8.7



Super Mario Bros. Deluxe

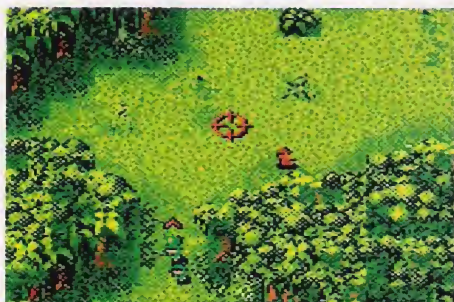
Zawsze jest pora na... Mariana z rana!

Oto pozycja, która dawno temu wyznaczała kanon dobrej dwuwymiarowej platformówki. Powitajmy starego, dobrego Mario w świecie, w którym czuje się najlepiej: wśród platform, rur prowadzących w różne dziwne zakamarki, tysięcy namolnych i uprzykrzających życie wrogów, pieniążków wiszących w powietrzu jakby nie dotyczyły ich prawa grawitacji (zwracamy uwagę przede wszystkim na czerwone), a także jaj dinozaurów.

Do pokonania mamy kilka zróżnicowanych i pełnych sekretów, kolorowych światów, w których na samym końcu czekają na nas okrutni i zawzięci bossowie. Zebranie wszystkich czerwonych monet oraz nakrapianych jaj dinozaura dodaje mnóstwo punktów i umożliwia zakończenie rozgrywki w stu procentach. Aby tego dokonać, można posłużyć się specjalną opcją dostępną w głównym menu gry. Akcji towarzyszy miła melodia - ta sama, która płynęła z głośników telewizora dumnych posiadaczy pierwszych domowych konsol Nintendo.

Grafika jest cukierkowa i niezmiennie przypadająca młodszemu graczom do gustu. Tutaj nawet wrogowie są ładni. Duch starego i jarego Mario żyje, ku ucieciesze kolejnych roczników graczy...

Majkel



CANNON FODDER

„Mięso armatnie”? Czemu nie!

Pamiętam, jak kilka lat temu wraz z moim kolegą z ławy szkolnej spotykaliśmy się, aby spędzić długie godziny przed ekranem Amigi 500. W rękach dzierżyliśmy joysticki i pogrywaliśmy w Sensible Soccer. Któregoś dnia kolega powiedział, że ma nową pozycję ze tajni Sensible. Był to Cannon Fodder, czyli potyczki wojenne na serio i na wesoło.

Kilka pikseli znanych z boisk piłkarskich tym razem ubrano w przepisowe mundury, dano im do rąk broń i wysłano na zaplecze wroga, aby wykonywali tam mniej lub bardziej skomplikowane misje. Środowisko gry nie różni się praktycznie niczym od tego, co pamiętam z czasów królowania Amigi. Może poza sterowaniem, do którego w wypadku GameBoya trzeba się długo przyzwyczajać - przewaga myszki jest tutaj widoczna gołym okiem. Warstwa dźwiękowa nie jest jakaś specjalna.

To niewiarygodne, jak można było przenieść świat Sensible'a na ekran GBC - programistom należą się wyłącznie pochwały. Gdyby tylko sterowanie było wygodniejsze, CF byłby hitem. Prosta, ale wciągająca gra to wbrew pozorom trudna rzecz do zrobienia. Czekam na chwilę, aż ktoś się skusi i przeniesie na GameBoya kultowego Soccera...

Majkel

GameBoy

MAGAZYN

Wydawca: Nintendo
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRYWALNOŚĆ

Wysoka. Ośiem światów wydaje się być liczbą niewielką, ale gdy chcemy ukończyć grę ze wszystkimi jajkami i czerwonymi monetami, jest ich aż nadto.

8.5



MARIO GOLF

Wesoła ekipa na polu golfowym

Golf to sport, który według przekazów historycznych powstał kilkaset lat temu na ogromnych, zielonych polach Szkocji. Wymyślił go tamtejszy pasterze. Nasi pili wódkę, ehh... Dziś uchodzi za elitarną rozrywkę, chociaż „wszyscy trzej” polscy zawodowi gracze w telewizorze mówią, że to sport dla wszystkich. Oczywiście tych wszystkich, którzy potrafią wydać kilka tysięcy złotych na średniej jakości zestaw używanych kijów. Posiadacze GBC na szczęście takich kłopotów nie mają i za małą kwotę mogą pobawić się w golfa w doborowym towarzystwie.

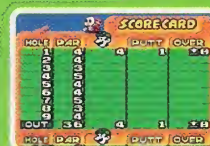
Historia jest prosta - startując w kolejnych turniejach i potyczkach zarówno z amatorami jak i z mistrzami pól poprawiamy umiejętności naszego bohatera (dziewczynki lub chłopca).

Gdy pokażemy naszym rywalom, na co nas stać (innymi słowy - że to my tu rządzymy), przychodzi zaproszenie z zamku Księżniczki Brzoskwinki (Peach), gdzie stajemy Kij w kij w szranki z tytułowym Marianem, któremu wydaje się, że jest niepokonanym championem.

Sterowanie nie jest trudne. Maszyna proponuje miejsca, w które powinniśmy uderzać piłeczkę - czasami robi to dobrze, innym razem lepiej zdać się na swoją intuicję. Podobnie ma się sprawa z kijami - drewniane uderzają piłkę na dystans, metalowe zaś dokładniej. Metalowe o niskich numerkach biją daleko, a te o wysokich - wysoko. Dobór kija jest tak samo ważny jak wyczuwanie momentu, w którym należy wcisnąć przycisk A. Po kilku próbach nie powinniśmy mieć z tym kłopotu. W głównych turniejach należy pamiętać o braniu poprawki na wiejący wiatr. Po każdym zakończonym turnieju lub innej potyczce mamy możliwość poprawienia statystyk naszego herosa - począwszy od długości uderzenia, aż po podkręcanie piłki.

Oprawa graficzna nie odstaje od kanonów GBC. Na szczęście nie jest tak podła jak w serii o Pokemonach, ale nie jest też tak kolorowa jak w „typowych” grach z hydraulikami w tytule. Jest po prostu odpowiednia. Za to w samych ciepłych słowach trzeba się wypowiadać o grywalności - ta cecha po prostu zabija. Zwłaszcza w chwili, gdy dołączy do nas kolega lub koleżanka - wówczas naprawdę można poczuć smak rywalizacji. Dzięki temu zabawa w Mario Golf cieszy właścicieli konsoli przez długie tygodnie.

Majkel



Tablica pokazuje nam, czy zmieściliśmy się w limicie przyznawanym na każde pole - tym razem wyszliśmy na zero. Pierwsze koty za pioty, później będzie już tylko lepiej.



Nic dodać, nic ująć - rozsmiana mina naszego ludzika sugeruje doskonałe opanowanie sztuki golfiarskiej.

GameBoy

MAGAZYN

Wydawca: Nintendo
Gatunek: sportowa
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Jak to w grach z Mario w tytule - kolorowa i miła dla oka. Zdecydowanie przypadnie większości graczy do gustu.

DŹWIĘK

Klasyczne pitu-pitu, które bez żalu można wyłączyć po 15 minutach. Denerwujący jest dźwięk leżącej piłki, przypominający grę na pile.

GRYWALNOŚĆ

Wysoka. Warto potrenować z innymi graczami na specjalnym polu - można zdobyć dodatkowe umiejętności niezbędne podczas rozgrywek z mistrzami.

9.0



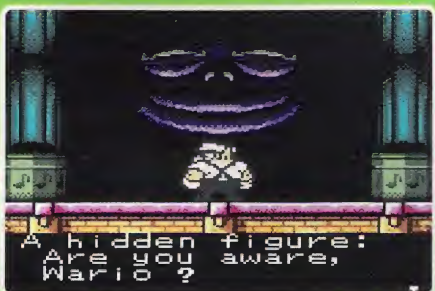
WARIO LAND 3

Zły bliźniak Mario po raz trzeci

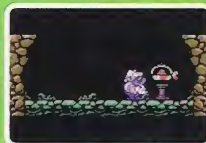
P przed wami największy wściekły przeciwnik Mario - Wario. Wario Land 3 to najlepsza część cyklu, zostawiająca momentami w tyle nawet część czwartą z ekranów GameBoy Advance'a. Dlaczego? Ponieważ w opisywanej pozycji nie ma ograniczeń liczby żyć, których można pozbawić naszego przyjemniaczka. Pomimo tego uproszczenia całość jest bardzo udana. A wszystko to dzięki jej unikalnemu charakterowi łączącemu platformówkę z grą logiczną. Pewnego dnia Wario postanowił polecieć swoim samolotem nad pobliskim lasem. Pech przerwał realizację tych wspaniałych planów - aeroplan spadł do lasu, a nasz heros miał odnaleźć drogę do domu. W swej wędrówce odnajduje pozytywkę, która... resztę dowiecie się z instrukcji dołączonej do gry. Fabuła jest jednak niesamowita i warto się z nią bliżej zapoznać. WL3 w przeciwieństwie do serii z Mario w tytule wymaga myślenia i wracania kilka razy do danej lokacji, w celu rozwiązania łamigłówki. Każdy z poziomów stanowi niejako jedną wielką szaradę. Zadanie jest niby proste - należy zlokalizować cztery specjalne klucze otwierające szkatuły pełne niespodzianek. Może się zdarzyć, iż w kufierku znajdziesz kolejny klucz lub przedmiot, którym będziesz mógł pokonać przeciwnika. W trakcie zabawy Wario uczy się nowych ruchów.

Sterowanie jest dziecinne proste, ale aby je w pełni wykorzystać, trzeba odrobinkę potrenować - normalny skok można z czasem wydłużyć, kucanie też przyda się niejednokrotnie. Nie można zapominać o potężnym uderzeniu z piąchy, przebijającym mur. Grafika może nie jest tak bogata jak w Donkey Kong Country, ale wybija się ponad przeciętność. Tak naprawdę wielkie brawa należy się osobom odpowiedzialnym za wygląd przeciwników - ryby z szyderczym "wariowym" uśmiechem pozostają na długo w pamięci. Otoczenie, w którym rozgrywa się akcja WL3, pod względem jakości wykonania dorównuje postaciom. Brawa należy się także za pomysłowy wygląd Wario umieszczonego w barce powietrza albo jako zombiaka - taki widok wywoła uśmiech nawet na twarzy największego ponuraka. Najprzyjemniejsze chwile, zaraz po tych spędzonych u boku ukochanej osoby i po zapawie w Donkey Kong Country zapewni Wam ta niepozorna pozycja. Warto jej poszukać w sklepie lub na giełdzie.

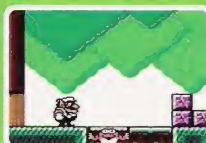
Majkel



Rozmowa ze szkatułkowym bogiem - gdy wykonamy wszystkie zadania, pociągnie nas do domu. Ze zdobytymi skarbami, hehe!



Wario i tajemnicza katarzynka - już za chwilę rozpocznie się mroczna wyprawa we wnętrza urzędzenia. Ale nie uprzedzajmy faktów.



Wario w pełnej krasie na początku leśnego poziomu. Warto robić użytek z mocarnej pięści.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Nintendo
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Gdyby więcej gier na GBC miało taką oprawę, na premierę GameBoy Advance można by jeszcze poczekać ze dwa lata.

DŹWIEK

Dostosowany do sytuacji. Najlepszy w poziomach z duchami.

GRYWALNOŚĆ

Wysoka. Nieskończona liczba żyć, ale z drugiej strony niektóre zagadki są naprawdę trudne. Warto ćwiczyć ruchy specjalne.

9.5



DONKEY KONG COUNTRY

Megaplatformówka

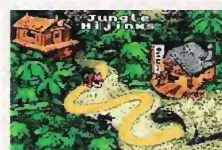
Przygody wielkiej małpy (i malej też) kojarzą mi się z pobytem w szpitalu na oddziale ortopedii. Wówczas to na pożyczonym GameBoy Colorze wraz z leżącym obok kolegą Dawidem graliśmy wiele godzin w Donkey Kong Country. Donkey Kong to jeden z filarów potęgi Nintendo. Powstał mniej więcej w tym samym czasie, co Wielki Hydraulik. Podobnie jak wąsacz Mario, gry z Donkeyem wymagają - nomen omen - małpiej zręczności, jak na prawdziwą platformówkę przystało. Zadanie gracza jest proste - zebrać jak najwięcej bananów i dodatkowo literki. Poziom trudności potrafi w niektórych momentach przyprawić o rozpacz. Złazacza w planszach, których trzeba uczyć się na pamięć, jak chociażby tych z pędzącymi wagonikami. Przedstawiciel naczelnych potrafi wysoko skakać, ciskać beczkami, zbierać banany i łapać wiszące gdzieś literki. Potężny Donkey ma do pomocy także swojego malego, szybkiego i zwinnego siostrzeńca - Diddy'ego.

Grafika jest bardzo ładna i mile lechce oko gracza - zwłaszcza plansza wśród ruin z bogatymi tłami przypadła mi do gustu. Zaryzykuję stwierdzenie, iż jest to najładniejsza ze wszystkich gier na GBC. Podobnie jest z muzyką, która idealnie dopasowuje się do akcji - w jaskiniach jest mroczna, w dżungli wesoła, lekka i przyjemna. Muzyka rządzi, ale odgłosy akcji już niestety nie. Po prostu wypadają bardzo cieniutko na tle melodii przewodnich.

Aby ukończyć grę w stu procentach, należy odnaleźć wszystkie sekrety - zwolennicy gier Nintendo wiedzą to nie od dziś. Ale nawet zwykłe ukończenie stanowi nie lada wyzwanie. Może nie aż takie, jak miało to miejsce w Ghost 'n Goblins, ale trzeba powiedzieć otwarcie - Donkey Kong Country jest o wiele trudniejszy od opisywanego obok platformowego Mario. Na szczęście stan gry można nagrywać w specjalnych beczkach.

O ile zdziwił cię już Mario - sięgnij po kartridż z przygodami Donkeya. Jeśli cenisz humor i przysłowiowe "jajo" też zdobądź DKC. Nie zawiedziesz się! - gra jest tak samo dobra, jak Donkey Kong na Nintendo 64. A mieści się wraz z konsolką w kieszeni spodni...

Majkel



Kręte są ścieżki w dżungli - na szczęście mamy do dyspozycji niezwyklego bohatera - mocarnego Donkeya.



Rodzinne spotkanie po latach - Diddy nie zmienił się ani na jotę, ale dzięki czekającemu w pobliżu "skafanderkowi"...



... Diddy zmienia się w sunącego niczym czołg nosorożca. Przeciwnicy nie mają żadnych szans przeszkodzić nam w ułożeniu całego wyrazu...

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Nintendo
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Plasuje się w czołówce wszystkich produktów, jakie wyszły na GBC. Co ważne, jest bardzo różnicowana i widać, że ktoś nad nią popracował.

DŹWIEK

Muzyka - tak, odgłosy - nie. Gdyby tak jeszcze można było wyciszyć dźwięk i rozkoszować się samą muzyką. Ech...

GRYWALNOŚĆ

Rozbudowane światy, wartka i wciągająca akcja. Wysoki poziom trudności może niektórych zrazić.

8.5



TIPS & TRICKS

Mamy ich mnóstwo, i to zarówno dla GBA, jak i GBC. Opracowali: Majkel i Belzebub.

Wario Land 3

Odblokuj Golf Minigame
Znajdź wszystkie kolorowe kredki.

Ukryta Plansza:
Zdobądź we wszystkich planszach wszystkie monety z nutką.

Reset bez wyłączania konsoli:
Podczas gry wciśnij Start, Select, A i B naraz.

Opcja Time Attack
Zdobądź wszystkie skarby na wszystkich planszach.

Cannon Fodder

Kody do Pro Action Replay, GameShark:
1 Nieskończoność żołnierzy 015AEEC1
2 Nieskończoność granatów 01042FCE
3 Nieskończoność rakiet 010430CE

Donkey Kong Country

Jeżeli chcesz zagrać na zwiększonym poziomie trudności, przejdź grę w całości,



zdobywając wszystkie monety i przechodząc każdy bonusowy jak i zwykły level. Przy przejściu 81% gry (Perfect Game), wyłącz wszystkie beczki w opcjach, by grać na trudniejszej wersji. W ten sposób będziesz mógł przejść grę na 100%

Mario Golf

Leworęczny Golfista
Podczas wyboru postaci przytrzymaj select.

Tor Pitch 'n' Putt
Możesz odblokować osiemnastodolkową wersję Pitch 'n' Putt, przechodząc jej dziewięćdziesięć poprzednika.

Odblokuj Gene Yuss'a
Pokonaj go w pierwszym na turnamencie bądź match game.

Odblokuj Grace
Tak jak Yuss'a pokonaj ją w pierwszym na match game bądź turnamencie.

Odblokuj Putts'a
Pokonaj go w pierwszym na turnamencie bądź match game-grając dowolnym graczem.

Odblokuj Tiny



Pokonaj ją w pierwszym na turnamencie bądź match game.

Odblokuj Wario
Wpierw udostępni Grace'a, Tiny i Gene Yuss'a a także zakończ klubowe turnamenty na pierwszym miejscu.

Reset bez wyłączania konsoli
Podczas gry wciśnij Start, Select, A i B naraz.

Druga szansa
Gdy spaprzesz jakiś dołek totalnie, zapisz stan gry i wróć do 1p Play. Wybierz tę samą postać, którą grałeś, by rozpocząć grę od nowa przy tym samym dołku.

Super Mario Bros. Deluxe

Inny Mario w You VS Boo
Jeżeli chcesz być jednym z trzech typów Mario - normalnym, Super bądź ognistym Mario przytrzymaj select w części gdzie wybierasz planszę na której chcesz grać w You VS Boo.

Medale Bowsera i Maria
By zdobyć medale Maria i Bowsera przejdź Original Game dla nagrody Maria, po czym przejdź drugie zagadnienie by dostać medal Bowsera.

Fajerwerki na końcu planszy
Ukończ rundę z cyfrą 1,3 lub 6 na końcu czasomierza by ujrzeć odpowiadającą im liczbę sztucznych ogni. Za każdy fajerwerk dostaniesz 500 punktów. Zdobądź 5 życ dodatkowych przy zakładaniu nowego save'a Udać się do 'wróżyty' i wybierać kartę dopóki nie trafi Ci się bardzo szczęśliwa. Gdy ją zdobędziesz załóż save'a i będziesz miał dziesięć życ zamiast pięciu.

Odblokuj Ukryte plansze
Aby tego dokonać musisz zdobyć 300,000 punktów.

Odblokuj trasy - You VS Boo
Zdobądź 100,000 punktów i możesz się ścigać.

Super Mario Advance 3: Yoshi's Island

Dodatkowe poziomy
Skończ grę, a otworzy się kolejnych sześć poziomów.

Mini-gry
Aby pograć w mini-gry na ekranie wyboru poziomów wklep: L,L,B,A,R. Powinno pojawić się nowe okienko.

Kolejne poziomy
Skończ każdy z 8 poziomów świata na 100% a pojawi się poziom dziewiąty.

Contra Advance

Normal Mode:
Level 2 - 111111 TYLH1S 35MYH1
Level 3 - 11111H TYLH1X QTTH1B
Level 4 - 11111J TYLH1Z MY1RSB
Level 5 - 11111V TYLH13 2D21LC
Level 6 - 11111M TYLH1V CFDJDD

Novice Mode:

Level 2 - 11111N TYLH1Z FCS5H1
Level 3 - 111113 TYLH1W BHZXZ1
Level 4 - 11111B TYLH1T XLGHSB

Godzilla

Level 2 - NCFRGJBBK
Level 3 - DMTFLSBFQM
Level 4 - PKDJMPLNPS
Level 5 - KDQLHRNDCH

DQSPCFPFJR
Pełna moc na ostatniej planszy:
DMJMBJRFFR

SMUGGLER'S RUN
Wszystkie poziomy i auta
SCULLY

Sega Smash Pack

Ecco the Dolphin (Cheat Menu)
Podczas gry zawróć Ecco w lewo lub prawo. W momencie kiedy się odwraca - zapauzuj grę i wciśnij:
w prawo, B, prawe skrzydełko, B, prawe skrzydełko, dół, prawe skrzydełko, góra
Możesz wybrać plansze, dźwięki albo stworzyć niewidzialnego Ecco.

GUILTY GEAR X

Pięty kolor kostiumu
Naciśnij Start w momencie wyboru postaci

Szesty kolor kostiumu
Naciśnij Select w momencie wyboru postaci

Jak odblokować Dizzy? (1)
Graj w trybie "survival" aż zobaczysz wiadomość "Dare Devil" - będziesz walczył ze złotą Dizzy, pokonaj ją, a pojawi się w opcjach wyboru postaci.

Jak odblokować Dizzy? (2)
Dojdź do 10 planszy w trybie "arcade" i pokonaj Dizzy.

Jak odblokować Testament? (1)
Graj w trybie "survival" aż zobaczysz wiadomość "Dare Devil" - będziesz walczył ze złotym Testamentem, pokonaj go, a pojawi się w opcjach wyboru postaci.

Jak odblokować Testament? (2)
Dojdź do 9 planszy w trybie "arcade", pokonaj Testament. W kolejnej planszy musisz pokonać Dizzy. Testament pojawi się w opcji wyboru postaci.

Extra mode
Aby odblokować ten tryb dla danej postaci musisz pokonać złotą wersję danego bohatera w trybie "survival". Gdy tego dokonasz będziesz mógł wybrać specjalną wersję postaci. Owa postać będzie miała nowe ciosy.

Guilty Gear mode
Osiągnij 180 Level w trybie "survival", pokonaj wszystkich przeciwników, aż do poziomu 330.

KING OF FIGHTERS EX

Jak odblokować Geese?
Przejdź grę zespołem Fatal Fury.

Jak odblokować Iori?
Przejdź grę zespołem Hero.

Jak odblokować dodatkowe postacie?
Aby dostać kolejne postacie (K', Maxima i Vanessa) skończ grę dowolnym zespołem - a później przejdź na dół w ekranie wyboru postaci.

Jak odblokować Yamazaki?
Skończ grę Ryo na poziomie very hard w trybie single.

SPYRO 2

Niebieski Spyro
Naciśnij "Start", a później góra, góra, góra, dół, lewo, prawo, dół, B.

Nieskończona liczba życ
Na ekranie tytułowym naciśnij:
lewo, prawo, lewo, prawo, prawo, prawo, góra, dół, B - powiniś usłyszeć dźwięk. Wówczas cheat zadziała.

DOOM 2

Dodatkowe rzeczy, tryby
Wciśnij lewe i prawe "skrzydełko" i wpisz:
BAAAAAAA - Pełna mapa
BBAAAAAA - Kombinezon
BBBAAAAA - Night Vision
BABAAAAA - Bezerk Mode
ABAAAAAA - Pełne zdrowie i amunicja
AABAAAAA - God Mode

Zdjęcie trybu "god"
Zapauzuj grę, trzymając oba "skrzydełka" i wklep AABABBBB

ROBOTECH

Kobieca zbroja
Skończ grę Miriya S. w trybie Normal lub Advanced a odblokujesz Miriyę w "żeńskie" zbroi.

Lucky Duck
Skończ grę wszystkimi 5 pilotami w trybie Normal albo Advanced a odblokujesz kolejną postać do wyboru - Lucky Duck.

Odblokowany "Great War Roy Fokker"
Skończ grę Roy'em Fokkerem a odblokujesz Great War Roy Fokker, który lata F-203 Dragon II.

Jak odblokować Ricka Huntera?
Skończ grę używając Bena Dixona.

Jak odblokować Ricka Huntera?
Skończ grę w trybie Normal albo Advanced Rickiem Hunterem.

Jak odblokować zespół Maxa Sterlinga?
Skończ grę w trybie Normal albo Advanced Maxem Sterlingiem.

GEKIDO ADVANCE
Hasła do poziomów
Poziom 2: MIMMO
Poziom 3: HURRY
Poziom 4: FLASH
Poziom 5: QUEEN
Poziom 4: SMART
Poziom 5: YNUTS

Nieskończona energia
Wpisz CRAZY w menu hasła.



Z uwagi na ogromną ilość listów z pytaniami o konkretne gry, otwieram nowy dział. Będziemy się tu zajmować rozwiązywaniem problemów z grami. Postaramy się odpowiedzieć na każde pytanie – piszcie do nas!

W najnowszym numerze ukazał się kompletny opis przejścia DBZ:LOG. Niestety i tak nie mogę go przejść. Chciałbym o przesłanie mi kodów (jeśli je macie), lub jeśli to nie możliwe o umieszczenie ich w następnym numerze.

Karti

No to lecimy, są dwa sposoby na łatwiejsze przejście gry. Pierwszy z nich, jak masz mało życia, zapamiętaj stan gry i zresetuj konsolkę aby znów być w pełni sił. Drugi sposób jest równie prosty: wystukaj Góra, Dół, Lewo, Prawo, B, A na pokazówce wstępnej, jeżeli zrobisz to poprawnie, usłyszysz pipnięcie. Od teraz przeciwnicy nie będą w stanie Cię uszkodzić, ale kod ten nie ustrzeże Cię przed ciosami kolców na drodze węża.

Od czasu jak moje dzieci grają w Zeldę - Oracle of Seasons mam problemy:

1. jak przejść Lost Woods w Tarm Ruins
2. jak dojść do Temple Remains - tzn. jak zniszczyć drzewka zagradzające przejście
3. jak dojść do wulkanów w Subrosii - jak dostać się do teleportu (ten wulkan z oczami)

Eland

1. Zmień sezon na zimę i przejdź w lewo, teraz zmień na jesień i zjeżdż na dół, kolejny raz zmień sezon na wiosnę i udaj się w prawo, a na koniec zmień sezon na lato i pójdź w górę, aby wydostać się z Lost Woods.

2. Aby przedostać się przez drzewka zagradzające przejście, musisz w Subrosii śladem jednego z Subrosian (tego, który wrzuca różne przedmioty do lawy), wrzucić bombę do lawy, to spowoduje erupcję wszystkich wulkanów, która zniszczy przeszkadzające Ci drzewka. 3. Po eksplozji wulkanów wróć przez wir/teleport do Temple Remains, gdzie udaj się w górę, w prawo i w dół, by zmienić sezon na lato. Teraz idź w prawo i na górę po winoroślach. Przeskocz przez lawę i udaj się w lewo, tu ponownie przeleć nad lawą i wejdź do groty. Użyj magnetycznych rękawic, aby przedostać się na drugą stronę luki, przejdź w prawo i znowu użyj rękawic, po czym wejdź po schodkach na górę. Teraz przepchnij kamień blokujący Ci drogę po prawej w dół, ten najbardziej po lewej - w lewo, ten pod tobą - w dół i pójdź w lewo. Przepchnij dolny głaz w górę a górny w prawo i wejdź po schodach. Idź w lewo, aby tym razem zejść po schodach. Teraz udaj się na sam koniec w lewo górną ścieżką aby ponownie wejść po schodach. Pozostało Ci dwukrotne przejście w lewo, tu mianowicie będzie czekać na ciebie kaplica gdzie uzupełnisz swe moce, aby w pełni sił przejść przez teleport. Gdy udasz się jeszcze dwukrotnie w górę, dotrzesz do wulkanu z oczami, czyli ostatniej, ósmej świątyni.

Gram w Golden Sun. Jestem w sali nr 7 (według wcześniejszego numeru), i muszę posiadać czar "Carry" żeby ruszyć dalej, ale jak mam je zdobyć?

Adam i Artur Wolny

Tu rzeczywiście był mały błądzik w opisie. Cofnij się na początek Suhalla Desert, musisz ją przejść od nowa, ale to nie problem. Gdy dotrzesz na wzgórze gdzie po prawej była różowa trawa, skieruj się zamiast w lewo po kamiennym słupie w dół po schodkach. Tu czeka cię walka z Storm Lizardem

Zjawi się on w postaci wielkiej trąby powietrznej. Gdy cię wciągnie, użyj na niej Douse, aby stoczyć walkę. Po bitwie kieruj się dalej w dół do wyjścia, tu spotkasz samotnego Lodema, po krótkiej pogawędce udaj się dalej do kolejnej miejscowości - Suhalla Gate. Na początek krótka rozmowa, po czym możesz iść dalej na wschód. Możesz tu zdobyć Mint i stoczyć jedną walkę z Djinnem. Kolejna miejscowość przed tobą to Venus Lighthouse 'pierwsze podejście', tu udaj się w górę do samej latarni.

W środku w sali z drzewkiem na podłodze użyj reveal aby odkryć tajne przejście w górnej ścianie. Teraz pozostało Ci tylko zejście na dół po schodkach aby stać się posiadaczem przez wielu z Was poszukiwanego Carry Stone. Kiedy wyposażysz w niego jedną z postaci, będziesz miał Carry.

Kody do GT ADVANCE 2 RALLY RACING nie działają, co mam robić?

Mike

Spróbuj w ten sposób: trzymając L i B, wcisnij górę, po czym puść i wszystko powinno być ok.

Answers by: Kris

mini FIGHT CLUB - TEKKEN ADVANCE

Witajcie. Po raz pierwszy (i raczej nie ostatni) posiadacze kieszonsolek mają okazję zmierzyć się w Turnieju Króla Żelaznej Pięści.

Przed nami Tekken Advance! Jak na razie najlepsze mordobitce na GBA.

I pamiętajcie - wciskając A, R lub Start można wybrać trzy stroje (a raczej kolory) dla każdej postaci. Uwaga - skróty w opisie wywodzą się od angielskich słów. Zostawiłem je takie, ponieważ jest to używana na całym świecie nomenklatura. Na początku możecie mieć niewielkie problemy z rozszyfrowaniem ich, ale uwierzcie mi - kiedy się przyzwyczycie, nie będziecie mieć żadnych problemów.

Txt: TS

Legenda

Jeśli skróty kierunków są napisane wielkimi literami, to oznacza to, że trzeba go przytrzymać.

- L - zmiana tagowa
- R - rzut
- K - kopniak
- P - cios

- f - przód
- b - tył
- d - dół
- u - góra

- d/f - po skosie dół/przód
- d/b - po skosie dół/tył
- u/f - po skosie góra/przód
- u/b - po skosie góra/tył

- N - pozycja neutralna. Nie dotykasz krzyżaka.
- SS - unik
- QCF - ćwierć okręgu w przód (z dołu w przód)
- QCB - ćwierć okręgu w tył (z dołu w tył)
- HCF - pół okręgu w przód (od tyłu przez dół do przodu)
- HCB - pół okręgu w tył (od przodu przez dół do tyłu)

- + - ciosy muszą być zadane razem
- ~ - ciosy muszą być zadane natychmiast jeden po drugim
- _ - stosuje między dwoma ciosami, które wchodzi jeden

za drugim

> - te ciosy mogą być opóźnione
FC - wykonać cios podczas kucnięcia
WS - wykonać cios podczas wstawiania
RN - wykonać cios podczas biegu
BK - wykonać cios podczas stania tyłem do wroga
CH - counter, czyli uderzenie przeciwnika, podczas kiedy on sam zadawał cios
Juggle - ciosy zadawane, gdy przeciwnik jeszcze leci w powietrzu
[] - nawiasy kwadratowe oznaczają alternatywę
() - zwykłe nawiasy oznaczają, że ciosy są połączone

Gun Jack

Styl: Power Fight

Potężny, ale wolny kolos. Jego słabością są oczywiście opóźnienia, co nie znaczy, że nie może wejść w cios najszybszym postaciom. Dobry na pierwsze dwie godziny grania, ale później może znudzić. Zresztą kto chciałby się identyfikować z robotem?

- P, P, P
- f, f+P, P, P, P
- b+P
- WS+P
- D/F+P, P, P, P
- D/B+P, P, P, P, P, d/f+P
- b, d/b, d, D/F+P
- P+K, P+K
- WS+P+K, P+K
- d+P+K
- f+P+K, P
- f+P+K, P+K
- f, f+P+K
- d/f+P+K
- HCF+P+K
- FC d/b+P, d/f+P
- FC d/b+P, P, P, P, d+P
- FC d/b+P, P, P, P, P
- FC d/b+P, P, P, P, P+P
- FC D/F+P, P, P

- Hammer Combo
- Wild Swing
- Gun Blaster
- Uppercut
- Uppercut Rush
- Megaton Punch
- Megaton Punch 2
- Hammer Knuckle
- Double Uppercut
- Bravo Knuckle
- Scissors
- Low Scissors
- Digital Hans
- Low Ankle Swipe
- Megaton Uppercut
- Low Punch
- Low Hammer Rush
- Mid Punch
- High Punch
- Hammer Rush, Mid Punch

- FC D/F+P, P, f+P
- FC P+K
- FC d/f+P+K
- FC D/F+K, d+P
- FC D/F+K, P, P
- FC D/F+K, f+P
- d/f+K
- D/B+K, K, K, K, K

- Hammer Rush, High Punch
- Low Palm Lift
- Low Scissors
- Mid Swipe
- Mid Swipes
- Mid Swipes
- Ganny Stomp
- Cossack Kicks

Przykładowe kombosy

- IFC d/f+K, P, P, f+P, P, P
- If+P, P, P, P, D/F+P, P, P, P

Heihachi Mishima

Styl: Mishima Karate

Można go wybierać po przejściu gry wszystkimi postaciami. Jedną z silniejszych postaci w grze. Szybki i potężny, praktycznie bez wad. Naprawdę warto dobrze opanować tę postać, ponieważ w rękach dobrego gracza będzie niepokonana.

- f+P
- b+P
- WS+P
- P, P, P
- P, P, f+P
- P, P, f+P~P
- P, P, f+P, (u_d)+P
- P, P, K
- P, b+P, P
- P, b+P, K
- f+P, P
- d+P, P
- d/f+P, P
- f, f+P
- QCF+P
- f, N, d, d/f+P
- f, N, d~d/f+P
- f, N, d, d/f, N, P
- f, N, d, d/f+P+K
- High Backfist
- Spinning Backfist
- Dark Thrust
- Shining Fists
- High Backfist
- Chi Palm
- Chi Palm 2
- Roundhouse
- Thunder Godfist
- Leaping Mid Thrust Kick
- Chi Palm
- Deathfist
- Twin Pistons
- Demon Godfist
- Deathfist
- Wind Godfist
- Wind Godfist
- Thunder Godfist
- Leaping Low Thrust Kick



f,N,d,d/f,N,P+K
f,N,d,d/f+K, [K], [K]
N+P
N+K, K
K~P
f+K
f,f,f+K
u/f+K, K
WS+K, K

Przykładowe kombosy
d/f+P,P, P,P, d/f+P,P
f,N,d,d/f+P, P, P,b+P,P

Hwoarang

Styl: Tae Kwon Do

O nim po prostu trzeba powiedzieć więcej. Ten gość nogami potrafi czynić cuda. Wydaje się, że ciągle wciskając A można spowodować, że będzie wręcz tańczył na ekraniku. Ale dopiero po odpowiednim opanowaniu tego gościa okaże się, na jak dużo go stać. Dopiero wtedy ujrzyć głębiej jego techniki. Hwoarang pięknie potrafi udawać, szybko zmieniać nogi, kopać w powietrzu i przetrzymywać wykonanie ciosu. W sprawnych rękach jest wprost nie do przewidzenia.

Przez większość czasu możecie odpuścić sobie zadawanie ciosów rękami, ponieważ są słabe i mało zróżnicowane. Przydają się tylko na bliższy dystans, kiedy przeciwnik spodziewa się ataku nogą. Hwoarang ma cztery postawy. Dopiero będąc w nich można wyprowadzać specyficzne ciosy. Poniżej macie krótkie omówienie każdej z nich. W nawiasach są podane postawy, w które przechodzi Hwoarang po wykonaniu ciosu.

Lewa lub prawa noga z przodu

Pierwsze dwie postawy z wyglądu różnią się tylko ustawieniem nóg. Zmieniamy je wciskając na raz A+B. Na początek spróbujcie szybko B i natychmiast po nim A. Ładna seria. Potem to już z górki. Standardowe akcje w stylu B, A, A, A. Większość dłuższych wiązańek nogami kończy się wybięciem przeciwnika. Wykorzystujcie to, aby przedłużyć combosa. Polecam takie kombinacje: p+A, A, A, A – oczywiście ostatni kopniak posyła oponenta w górę (p+A) d+A, A – szybko wykonane dwa kopniaki na nogi (mają długi wślizg, więc można je wykonywać z daleka). Drugi z nich wysyła wroga na orbitę, co daje znakomitą okazję do wlepienia mu jeszcze kilku kopniaków. W taki sposób możecie wykonać nawet siedmiociosowego combosa.

d+A+B – nieblokowany cios. Ładuje się trochę szybciej niż u innych postaci, ale zabiera tylko 40% energii.

Flamingo

Tu również są dwie postawy różniące się nogą przeciwnika. Ta postawa jest idealna do straszenia przeciwnika. Można się poruszać w tył lub w przód podskakując na nodze zakrocznej. Zaletą tego rozwiązania jest to, iż pierwszy kopniak wyprowadzony z tej postawy będzie bardzo szybki (odejmujemy czas potrzebny na uniesienie nogi) i dlatego przeciwnik nie będzie w stanie go przewidzieć. Ach, można oczywiście uskakiwać na boki, co daje dodatkowe pole do popisu. Z drugiej strony Hwoarang ma tendencję do szybkiego uciekania z tej postawy, więc prawdopodobnie nie będziecie długo w niej walczyli.

Postawy:

Lewa noga z przodu (LFF)

P+K Zmiana postawy w (RFF)
f,N,K Zmiana postawy w (LFL)
b+P+K Zmiana postawy w (BK)
f+P Backfist, (RFF)
F+P Backfist
(WS_d/f)+P Kidney Punch
P, K Jab, Roundhouse
P~K Flying Eagle
P, P, K Double Jab, Roundhouse
P, P, f+K Double Jab, Midkick
P, P, d+K, K Double Jab, Lowkick, Highkick
f+P+K Highkick, (RFL)
f+P+K, K Highkick, Mid Thrustkick, (RFF)
f,f+P+K Breakthrough Kick
b+K Facekick, (RFF)

Leaping Mid Thrust Kick
Hell Sweeps
Thunder Godfist
Axe Kicks
Demon Scissors
Axe Kick
Jumping Kick
Hunting Hawk
Axe Kicks

d/f+K, K
d/b+K
d/b+K~K
u/f+K, K, K
u/b+K
d+K, K
WS+K, K
f,N,K~K
f,N,d,d/f+K
f,f+K
K, f+K
K, P+K
K, f+P+K
K, K, b+K
K, K, K
K, K, K, K
f+K, K, K, K
f+K, K, f+K
f+K, K, f+K, K
f+K, K, d+K
f+K, K, d+K, K
f+K, K, d+K, K, K

d+P+K

Prawa noga z przodu (RFF)

P+K Zmiana postawy w (LFF)
f,N,K Zmiana postawy w (RFL)
P Jab, (RFF)
P~K Power Roundhouse
P, K Jab, Highkick, (RFF)
P, b+K Jab, Roundhouse
P, f+P Jab, Midpunch
P, P, f+P 2 Jab, Midpunch
P, K, K Jab, Highkick, Crescent
b+P+K Spinning Low Sweep, (RFF)
b+P+K, K Spinning Low Sweep, Roundhouse
f,f+P+K Jumping Roundhouse, (RFF)
b+K Spinkick, (RFF)
f+K Facekick, (RFL)
f+K, B Facekick
f+K, d/b+K Facekick, Spinning Roundhouse
f,N,K~K Lifting Leg Kick (do juggli)
f,f+K, K Stepping Sidekick, Jumping Roundhouse
K, K Highkick, Crescent
K, f+K Highkick, Windmill Kick

Lewa noga z przodu w Flamingo (LFL)

f_b Flamingo Forward_Back Step
u_d Flamingo Sidestep
P Jab
f+P Backfist, (RFF)
d+K Low Trip Sweep
u+K Hopping Kick, (RFL)
f+K Axekick, (RFF)
d/f+K Low Shinkick
b+K Spinning Roundhouse
K, K, K Machine Gun Kicks (do juggli)
K, K, f+K Triple Highkicks, (RFL)
K, K, f+K, K Triple Highkicks, Midkick, (RFF)
P+K Power Blast (nieblokowany)

Prawa noga z przodu w Flamingo (RFL)

u_d Flamingo Sidestep
P Jab, (RFF)
u+K Hopkick, (LFL)
d+K Low Trip Sweep
d/f+K Shinkick, (RFF)
f+K Axekick
b+K Spinning Roundhouse

Przykładowe kombosy

LFF f,N,d,d/f+K, u/f+K,K,K
CH d+K,K, K,K,[K],K

Jin Kazama

Styl: Mishima Karate, Kazama Defense

Ulubieniec wielu graczy. Nie bez powodu zresztą. Posiada garnitur potężnych ciosów, a jego styl potrafi każdemu zaimponować, ponieważ jest bardzo widowiskowy i brutalny.

P, b+P Punch, High Backfist
P, P, P Shining Fists

Thighkick, Highkick, (RFL)
Low Ankle Sweep
Mid Axe Snap
Hunting Hawk
Hopping Sidekick, (LFL)
Lowkick, Lifting Leg Kick (do juggli)
Axekicks, (RFF)
Sliding Midkick
Wing Blade (do juggli)
Overhead Crescent, (RFF)
2 Highkicks, (RFF)
Highkick, Mid Sidekick, (RFF)
Highkick, Mid Sidekick
Triple Highkicks, (RFL)
Hot Kicks, (RFL)
Hot Feet, (RFF)
Machine Gun Kicks (do juggli)
High, Mid, High Kicks, (RFL)
High, Mid, High, Mid Kicks, (RFF)
High, Mid, Low Kicks
High, Mid, Low, High Kicks, (RFL)
High, Mid, Low, High, Mid Kicks, (RFF)
Heel Explosion (nieblokowany)

P, P, f+P
P, P, f+K
P, P, K, K
P, P, K, f+K
WS+P
f+P, K
f,f+P
d/f+P, P
b,f+P, P, P
b,f+P, P, d/f+P
f,N,d,d/f+P
f,N,d~d/f+P
f,N,d,d/f,N,P
K_(d+K)
P+K, P
K_(d+K)
P+K, P, d+K
d+P+K
K
K~P
b+K
f+K
f,f+K
f,f,f+K
(WS_d/f)+K, K
u/f+K, K, K, K
f,N,d,d/f+K, K

Przykładowe kombosy

WS+P, b,f+P,P,P
f,N,d,d/f+P, P, P,P,K
f,N,d,d/f+K, P+K,P,K

King

Styl: Wrestling

Mocna postać. Nawet bardzo. Jego specjalnością są wszelkiej maści rzuty i łamania, co nie wyszło na GBA za dobrze, ponieważ większości z nich po prostu nie widać.

Rzuty

f,D/F+T Reverse Arm Clutch Multistarter
K, P, T Backdrop
P+K, T German Suplex
P, K, T Powerbomb
K, P, P, K Giant Swing
d/f+T Double Elbow Lock Multistarter
K, K, T Cannonball
P+K, T, K+T Manhattan Drop
P, K, P+K, T Superfreak
P, P, K, P+K, T, K, P Wishbone Powerbomb

Techniki specjalne

P, P, P High Palm Punches, Mid Upper
b+P, P High Palm Punch, Mid Upper
d+P, P Crouch Jab, Mid Upper
d/f+P, P Elbow Strike, Outpunch
FC,d/f+P Low Ankle Swipe (do juggli)
f,f+P Lunge Uppercut (do juggli)
f,f,N+P Low Crotch Punch (oglusza)
stun P DDT
stun d+P+K Powerbomb
u/f+P Hopping Axe Handle (do juggli)
WS+P Rising Uppercut (do juggli)
f,N,d,d/f,N,P Double Axe Handle (do juggli)
P+K Uppercut, (BK)
P Backhand
d/f+P+K Elbow Drop
u/f+P+K Jumping Elbow Drop
f,f+P+K Running Shoulder Charge
(d+P+K)_(FC,d/f+K)_(RN d+K) Ali Kick
P Middle Smash
K, K Ali Kicks
K, K, K, K CH Ali Kicks
f+K Twisting Roundhouse Kick
b+K Turnaround Kick
BK K Dust Kick
u/f+K Hopkick (do juggli)
f,f+K Convict Kick
(f,f,f)_(RN)+K Dropkick
b+P+K Moon Press (nieblokowany)
(f+P+K)_(BK P+K) Jaguar Lariat (nieblokowany)

Przykładowe kombosy

u/f+K, P,P,P, b+K
WS+P, P,P,P, d+P+K,P



GBA Mini Camera

No i proszę - było o odbiorniku telewizyjnym do Gameboy Advance, a tę stronę poświęcimy na szczegółowy opis aparatu fotograficznego. To kolejny nieoficjalny dalekowschodni produkt, do którego Nintendo nie przyłożyło ręki.

Aparcik to niewielkich rozmiarów urządzenie wtykane w miejsce kartridża z grą. Czyste plug and play. Działa bez szemrania. Nie potrzeba żadnych dodatkowych baterii - cała energia pochodzi z włożonych do GBA paluszków. Aparat posiada 8 MB wbudowanej pamięci, na której można przechować 26 zdjęć w rozdzielczości 640 x 480, w formacie JPEG. Dzięki opcji podglądu można przyjrzeć się 9 obrazkom (dostępne po naciśnięciu lewego "skrzydełka" konsoli w menu głównym). Fotografie można wykonać w czterech trybach: normalnym, pod źródło światła, wewnątrz pomieszczeń i w nocy. Niestety prawda jest taka, że najlepiej prezentują się zdjęcia wykonane przy silnym oświetleniu padającym na fotografowany przedmiot. Do dyspozycji oddano także cztery efekty kontrastu: obojętny, bogaty w kolory, niebieski i czerwony. Niedobre zdjęcia można skasować z poziomu konsolki, ale gdy wymagamy nie to, co trzeba - można je łatwo odzyskać. Te, które chcemy poddać dalszej obróbce w komputerze albo wydrukować, są przenoszone na dysk peceta dzięki łączu USB (odpowiedni kabel znajduje się w zestawie).

Projektanci aparatu pomyśleli także o osobach nie dysponujących odpowiednim graficznym oprogramowaniem - na dołączonej do pakietu dyskietce nagrano

prosty w obsłudze program, który działa wyłącznie w środowisku Windows 9x, ME i XP.

Aplikacja Mini Cam Photo Book pokazuje, ile zdjęć pstryknęliśmy, pokazuje ich miniaturki i umożliwia katalogowanie naszych dzieł.

Jeżeli jesteś osobą, która boi się, że wszystkiego co dotknie, to popsuje i nie zrozumie arkanów posługiwania się aparatem, możesz poczytać krótki opis działania i możliwości na opakowaniu. Po włączeniu GBA z zamontowanym MC od razu można przystępować do

pstrykania - wystarczy wycelować



obiektyw w żądany obiekt, naciśnięć

A i... to wszystko. Zdjęcie gotowe. Wciśnięcie SELECT spowoduje pokazanie menu dostępnych opcji:

Exposure mode - tu wybieramy rodzaj środowiska, w którym robimy zdjęcia



Zawartość pakietu

(4 do wyboru).
Effects Filters - jeżeli masz dostęp do "kombajnu

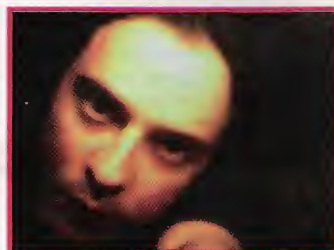
aplikacjach. Jeśli nie masz dobrych programów - warto pobawić się opcjami kolorowymi.

Contrast Display - rozjaśnia trochę zbyt ciemny obraz GameBoya. Ale jak uczy doświadczenie,

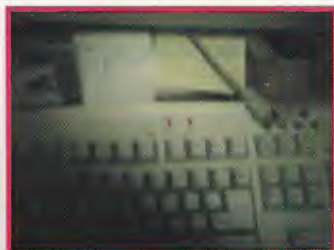
graficznego" typu Photoshop lub Photopaint - używaj tylko opcji obojętnej. Inne efekty osiągniesz w wyżej wymienionych pecetowych

warto zainwestować w zamontowanie

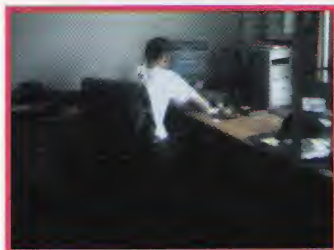
Afterburnera lub Illuminatora. W wypadku GBA MC nie można mówić o rewolucji - aparacki były już dostępne w poprzedniej "kolorowej" wersji GameBoya. Na plus zasługują niewielkie rozmiary i łatwość obsługi urządzenia jak i dołączonego oprogramowania, a także połączenie z komputerem przy pomocy szybkiego złącza USB. Wady to wymagane dobrze oświetlone pomieszczenie (na zewnątrz - słoneczny dzień) lub obiekt, który ma zostać zachowany dla potomności. Osoby nadużywające różnych produktów mogą mieć kłopoty z utrzymaniem GameBoya tak, by zdjęcia wychodziły ostre, a nie rozmyte. Gdy zamontujecie w konsolce Afterburnera, zapoznajcie się z odbiornikiem telewizyjnym, a w kieszeni zostaną oszczędności - zainwestujcie je w aparat. Następnym krokiem powinna być kamera rejestrująca ruch, ewentualnie umożliwiająca transmisje internetowe. Znając życie, i takie urządzenie pewnie już planowane jest w zaciszu azjatyckiego biura projektowego.



pan Japa



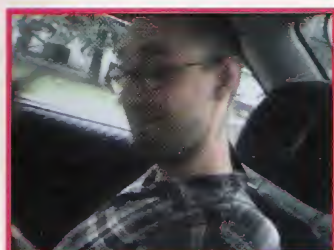
klawiatura w mroku



praca czyni wolnym



GBA biały



Marcel w drodze



przesłuchanie

Majkel



GBA TV Tuner

Od niepamiętnych czasów ludzie starają się poprawiać rzeczy, które wydają się być doskonałymi. Kilka lat temu weszły na rynek kamerki, drukarki i radioodbiorniki przeznaczone dla GameBoy Colora.

Odąc z postępem i osiągnięciami nowoczesnej techniki od dziś możemy oglądać program telewizyjny na ekranach następcy Pana Kolorowego, przy pomocy GBA TV Tunera. Oczywiście nie jest to oficjalny produkt wielkiego N - to fachowa robota jakichś mądrych, żółtych, azjatyckich głów. Przyjrzyjmy się bliżej temu wynalazkowi...

W eleganckim pudle znajdujemy następujące elementy zestawu: tuner telewizyjny, zasilacz, dzięki któremu możemy pobierać prąd z gniazdka (w przeciwnym wypadku do poprawnego działania tunera niezbędne są cztery baterie zwane tu i ówdzie "paluszkami"), kabel umożliwiający podłączenie do anteny zewnętrznej np. tej zamontowanej na dachu bądź kablówki, kabelek odpowiadający za przeniesienie obrazu i dźwięku ze źródła zewnętrznego np. z monitora lub innej konsoli (na przykład Dreamcasta), futurystyczna w swych kształtach podstawa. Uwaga! W zestawie znajdzie się zasilacz z "angielską" końcówką, która ma pionowe bolce, zamiast spotykanych w naszym kraju okrągłych. Wówczas jedynym rozwiązaniem problemu jest wyprawa do odpowiedniego sklepu bądź giełdę elektroniczną i zakupienie odpowiedniej przejściówki - kosztuje to grosze, a znacznie ogranicza ilość wydawanych pieniędzy na kolejne baterie. Nie chodzi tu o zakup, bron Boże, transformatora

220-110 V, ale prostej przejściówki. Tuner jest bardzo "bateriożerny" - cztery zupełnie nowe Duracelle wykończył w czasie poniżej pięciu godzin. Alternatywą dla korzystania z baterii i wtyczki jest zakup akumulatorów.

Całość uzupełniają skromnie wyglądające, aczkolwiek dobrze przygotowane instrukcje obsługi, napisane w języku angielskim i azjatyckimi "krzaczkami". Opisano w nich wszelkie sposoby ustawienia maszyny - wyszukiwanie po wszystkich częstotliwościach (długotrwale) lub szybkie tylko po najpopularniejszych kanałach, dostrajanie obrazu, kontrast, jasność itp. Wszystkie instrukcje dostępne są także z poziomu menu konsoli. Trzeba przyznać, że niektóre kombinacje klawiszy są dość karkołomne.

Niestety, po raz kolejny daje o sobie znać kiepski, ciemny ekran GBA - w nocy, w całkowitej ciemności odpowiednią jakość obrazu może dać tylko konsolka wyposażona w dobre źródło światła - na



Elementy zestawu

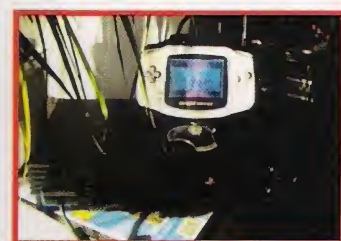


przykład w opisywanego w poprzednim numerze Afterburnera. W przeciwnym wypadku należy ustawić konsolę przy lampce albo korzystać z jej uroków za dnia. Opcje rozjaśniające obraz poprzez tuner niewiele pomagają.

Tuner to niewielkie, solidnie na pierwszy

rzut oka wykonane z ciemnego plastiku urządzenie, które wkładamy w slot konsoli.

We wnętrzu odbiornika znajdują się części między innymi Philipsa, które możemy odnaleźć w "dużych" odbiornikach telewizyjnych. Na zewnątrz maszyny znajduje się antena, która po wyciągnięciu osiąga długość ponad pół metra, umożliwiającą odbiór fal "z powietrza". Na górze tunera umiejscowiono kilka wejść, między innymi na słuchawki (wejście typu mini-jack) z osobną regulacją poziomu dźwięku. Całość idealnie przylega do GBA niczym brat syjmski.



PES2 na GBA

Dzięki tunerowi można zaprogramować do 99 stacji telewizyjnych, które wyświetlane są na całym ekranie konsoli - rozdzielczość 240 x 160 w zupełności wystarcza do oglądania programów.

Sprawdzamy, czy włożyliśmy cztery nowe baterie do urządzenia, tuner jest dobrze wpięty, włączamy Gameboya i.... nic się nie dzieje. Czy trafił się nam popsuty egzemplarz (czasem to się może stać)? Tylko pod logo maszyny widać rząd azjatyckich krzaczków. Chwila zastanowienia i ośnienie. W pusty slot tunera należy wsadzić jakąkolwiek grę z Advance'a (nie z Colora!!!). Uruchamiamy konsolę ponownie i voila! - to działa! I to jak! Prawdopodobnie twórcy urządzenia, tnąc koszty projektu, nie chcieli płacić wielkiemu N należnych profitów za sekwencję uruchamiania maszyny. Tak więc pamiętajcie - do uruchomienia TV Tunera NIEZBĘDNA jest advance'owa gra! Inaczej nic z tego nie będzie - a tuner będzie nadawał się znakomicie jako przechowalnia 4 dodatkowych paluszków, ewentualnie przycisk do papieru. W tym momencie należy zapoznać się dokładnie z instrukcją, ustawiając parametry jasności obrazu i rozpocząć automatycznie lub ręcznie przeszukiwanie pasma. Polecam pierwszą metodę - konsolka robi to szybko i dokładnie, zapisując sobie w pamięci napotkane stacje. Po kilku minutach wyteżonej pracy pozostaje już tylko dostrojenie stacji, aby



obrazy sejm (GBA z Afterburnerem)



Plajstacja i GameBoy



zlikwidować szumy i można zacząć rozkoszować się kolejnymi programami. Na warszawskim Gocławiu na firmowej zewnętrznej antenie udało mi się złapać cztery stacje: TVP2, TVP3, Polsat (wszystkie w dobrej jakości) i dość kiepsko TV4 (obraz "śnieżył", a z głośników dobiegał wyłącznie denerwujący szum). Widać, że stacje z "tradycjami" mają po prostu lepsze i mocniejsze nadajniki naziemne. Po podłączeniu konsoli do kabla telewizyjnego można było oglądać ok. 40 programów. Obraz jest czytelny, klarowny, a przede wszystkim ostry. Nasycenie kolorów nie pozostawia wiele do życzenia. Nie trzeba się obawiać "panoramizacji" ekranu konsoli - obraz przenoszony z "kwadratowych" telewizorów prezentuje się dobrze - wszystkie skale są zachowane.

Z głośników tunera (tak, tak) dobiegają w miarę dobrej jakości dźwięki - do słuchania "gadających głów" w zupełności wystarczają, ale już słuchanie stacji muzycznych przypomina stare dobre lata osiemnastowiecia, kiedy to niepodzielnie rządziły Kasperzaki mono. Jeśli jednak głos dobiegający z wbudowanych głośników wydaje się być zbyt cichy, możliwe jest podpięcie mocniejszych, zewnętrznych albo wpięcie w urządzenie słuchawek - uzyskamy wówczas dźwięk stereofoniczny.

Jak już wcześniej wspominałem, do tunera można podłączyć urządzenia zewnętrzne - odtwarzacz video, DVD lub też konsolę - w moim wypadku była to PS2. Granie na gameboyowym ekranie w Pro Evolution Soccer przypominało jednak mordęgę - nie wyobrażam sobie, jak można rozgrywać mecze przy takim telewizorze ze znajomym (znajomymi, jeśli mamy multitap). Taki sposób spędzania wolnego czasu należy omijać szerokim łukiem. Filmy DVD puszczone przez konsolę Sony nie odbiegają jakością od dobrze dostrojonych programów telewizyjnych. Ale to znowu nie to. Krótko rzecz ujmując, tuner powinien być wykorzystywany wyłącznie do oglądania telewizji. Podłączenie dodatkowych urządzeń z zewnątrz należy potraktować jako bajer, który miał za zadanie pokazać kunszt i możliwości Azjatów.

Czy warto inwestować kilkaset złotych w TV Tuner? To zależy od kilku czynników - o ile spędzasz dużo czasu w samochodzie, podróżując z miejsca na miejsce albo w wakacje wylegując się na nadbałtyckiej plaży lub w górach, przeszedłeś po raz trzeci w ciągu tygodnia Golden Sun, a koniecznie musisz wiedzieć "co w trawie piszczy" odpowiedź brzmi: tak. O ile marzy Ci się przenośny ekranik do dużej konsoli, aby rozkoszować się zabawą u znajomych nie posiadających odbiornika telewizyjnego (są takie oryginały) - raczej nie bardzo. Masz za dużo pieniędzy, zamontowanego Afterburnera i lubisz przyspanować przed znajomymi ze szkoły - koniecznie.

Tak czy siak - TV Tuner to ciekawe urządzenie, które uświadomi wszystkim niedowiarkom potęgę malej, kieszonkowej konsoli. Ciekawe co jeszcze wymyślą łośnicy inżynierowie w temacie GameBoya - telefon komórkowy, wagę sklepową, a może pilota do telewizora... Kto wie? Urządzenie można kupić w azjatyckich sklepach wysyłkowych, a także w naszych - krajowych.



Urządzenie

Tak - to już nie są czcze przechwałki azjatyckich producentów. Gami na GBA można ekscytować się na ekranie dużego telewizora. To urządzenie to bez wątpienia najatrakcyjniejszy "bajer" do konsoli opisywany w tym numerze GBM, ale jako jedyny wymaga rozkręcania urządzenia, a co za tym idzie - powoduje utratę gwarancji. Nie jest to także oficjalny produkt firmy Nintendo.

W pudełku z GBA TV firmy Gametech (<http://www.gametech.co.jp>) znajdują się: dwa rodzaje śrubokrętów, instrukcja montażowa, kable łączące konsolę z telewizorem, dodatkowym źródłem dźwięku i urządzenie z wyświetlaczem.



Zamontowany GBA TV

Azji. Jest co prawda tania, ale czekać się na nią będzie kolejne kilka tygodni.

Z GBA TV wychodzi prawie 3,5 metrowy dobrej jakości kabel umożliwiający podłączenie zmodyfikowanego GameBoya do telewizora bądź nowoczesnego monitora - można używać połączenia 3 chinchami (2 odpowiedzialne za dźwięk, 1

poczekaj kilka miesięcy na oficjalną przystawkę do "dużego" Nintendo, która umożliwi uruchamianie wszystkich gier (biblioteka liczy ponad 1000 pozycji) znanych ze "zwykłego", "kolorowego" i "zaawansowanego" malucha.

GBA TV

Korzystanie z GBA na 32-calowym telewizorze? To już nie problem!



Ghouls 'n Ghosts

zasilacz, nowa tylnia ścianka do GBA. Sam montaż jest dziecinnie prosty i w przeciwieństwie do wkładania Afterburnera nie wymaga posługiwania się lutownicą. Wystarczy przy pomocy obu wkrętaków pozbyc się siedmiu śrub z obudowy konsoli, następnie delikatnie (!) podnieść dwie zapadki we wnętrzu konsolki, podłączyć urządzenie do gniazda "wrzucającego" obraz na ekran GBA, opuścić zapadki i wkręcić śruby na swoje miejsce. Prawda, że proste? Oczywiście należy od razu sprawdzić, czy konsola działa poprawnie - jeśli nic nie widać, a dobiegają jedynie dźwięki, należy rozkręcić urządzenie i jeszcze raz przyrzeć się mocowaniu taśm odpowiedzialnych za wyświetlanie obrazu. To jedyne miejsce, w którym mogło się coś stać. Zamontowane urządzenie zmienia lekko wygląd tylnej ściany konsoli. Po lewej stronie od gniazda baterii widnieje klapka. Podnosimy ją, a pod spodem widać specjalne gniazdo. Kolejnym ruchem jest umieszczenie przystawki. Należy ją prawidłowo zamontować - zaczynając od włożenia "od dołu" od miejsca, w którym normalnie spoczywają baterie. Jeśli będziecie starać się zamontować od gniazda - można łatwo uszkodzić delikatny mechanizm, a wówczas nie pozostaje już nic innego jak zamówić kolejną taśmę w



V-Rally 3

za obraz) bądź kabla S-Video, który daje lepsze efekty. Urządzenie można połączyć krótkim kabelem z konsolą, aby słuchać muzyki bezpośrednio z głośniczków. Muszę tylko montujemy kabel zasilający urządzenie i już prawie wszystko gotowe. U dołu GBA TV znajdują się dwa przełączniki - jeden odpowiada za włączanie urządzenia, drugi za zmianę wyświetlanego na telewizorze obrazu. Standardowe 240x160 pikseli będzie pokazywało grube, czarne paski po bokach. Wszystko znika po przejściu w format pełnoekranowy. Niestety, w przypadku szybkich gier zdarzają się "wahania" płynności wyświetlanego obrazu. Na koniec ważna uwaga - zawsze, powtarzam zawsze - najpierw włączamy konsolę, później urządzenie. Tak samo postępujemy w wypadku zakończenia zabawy - najpierw GBA, później odbiornik. W przeciwnym wypadku może dojść do nieszczęścia i spalania konsoli, a tego przecież nikt nie chce. Gdyby nie grzebanie we "wnętrzościach" konsoli i zmiana tylnej obudowy, wszystko byłoby znakomicie. A tak, po odłączeniu urządzenia pozostaje nam dziwny twór na tylnej obudowie Advance'a. Jeżeli jesteś szczęśliwym posiadaczem GBA i GameCube, nie chcesz tracić gwarancji -



Virtua Tennis

Jeżeli nie chcesz już więcej wpatrywać się w mały ekranik GameBoya, nie chcesz czekać na oficjalną przystawkę Nintendo, a do tego lubisz bawić się śrubokrętem, nie dbasz o utratę gwarancji - śmiało zainwestuj pieniądze. Cena urządzenia w promocji to około 30 USD (<http://www.liik-sang.com>), cena normalna to ok. 50 USD (<http://www3.goldenshop.com.hk>), a należy pamiętać o tym, że do tego dochodzą jeszcze koszty wysyłki. Nareszcie ktoś dał nam alternatywę - granie na małym ekraniku bądź dużym, wyposażonym telewizorze. Ja już wiem, co wybieram.

Majkel

PS. Zdjęcia pochodzą ze strony stałego bywalca listy dyskusyjnej VCCPL - Bitmana (<http://www.8bit.fr.st>) i wykorzystane zostały za jego zgodą.

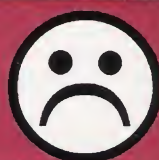


kontrolki

Majkel



listonosz



Po listach widzę, że moja delikatna sugestia o możliwości zahaczenia się w GBM rozpalila Wasze zmysły. Cieszy mnie to. Cieszą mnie też listy z pomysłami – nawet jeśli nie wcielamy ich w życie od razu, lądują u mnie w katalogu. Wielkie dzięki i proszę o więcej.

PS: Za propozycje matrymonialne oraz wyrazy uznania na temat mojej urody dziękuję, ale może skupmy się na grach, aaait?

Anek (anexxa@bad-candy.com)

Kilka pytań na rozgrzewkę

1) Czy opiszę (zapowiem) w najbliższej przyszłości grę "Defender of the Crown". Grałem w nią na Commodore, Amidze, CD32 i PC, a teraz kolej na GBA? Myślę, że nawet ją zrecenzujemy. Ups. A nawet zrecenzowaliśmy ją w tym numerze! Zapewne nawet to już przeczytałeś...

2) Czy są przewidywane kartridże większej pojemności? Wszystkie zależy od gry. Największe zajmują 128 Mbit, ale to moim zdaniem bez znaczenia – liczy się jakość tytułu, a nie pojemność cartu.

3) A może Diablo na GBA?

Karol

Tak całkiem to nie. Ale sprawdź LOTR: The Two Towers. Jeśli to nie wygląda jak Diablo, zjem moją legitymację dziennikarską.

Co jest, a czego nie ma

Czy prawdą jest, że wyjdzie GTA3 na GBA? Jak tak to kiedy i jaka będzie cena?? Nie, jednak nie wyjdzie. Została skreślona z listy wydawniczej.

Aaa i jeszcze jedno czy są takie serwisy, które zajmują się wymianą gier bo mam grę DOOM (zabójcza) i chciałbym ją wymienić na inną.

Linkinboy

Serwisów nie ma, ale sądzę, że możesz rozejrzeć się na najbliższej Twojego miejsca zamieszkania giełdzie albo zamieścić ogłoszenie na grupie o grach konsolowych (pl.rec gry.konsole).

Sto pytań od Crono

Mam pytanie - co się stało z Pocketto, bo przed zmianami to on był redaktorem - nie? Dalej jest w gbm cru. Sprawdź jego felieton i recenzje w tym numerze.

Może byście zrobili TOP najlepszych gier na GBA i GBC?

Ok, od następnego numeru – ale pod warunkiem, że ktoś naprawdę będzie głosować. Niestety, dość często bywa tak, że po dwóch numerach, do których napływa fala kartek z głosami, robi się krótko i głosowanie jest niemiarodajne, bo przedstawia średnią z głosów oddanych przez trzy osoby, z czego dwie to ta sama, tylko podpisała się swoim

drugim imieniem. Chyba już wszyscy wiedzą, jakie ma być ich postanowienie noworoczne?

Sprawa screenów - nie wiem czy akurat ja mam taki wybrakowany numer czy jest tak wszędzie ale screeny są żalosne proszę spróbujcie wybierać lepsze screeny okej?

Hmm, mnie tam wydawały się całkiem dobre. Nie opisałeś dokładnie, na czym polega ich beznadziejność, więc dopuszczam myśl, że trafiła ci się limitowana edycja GBM z lekko przesuniętymi kolorami. Nie narzekaj, tylko odłóż na półkę, może za dwadzieścia lat Twój egzemplarz pozwoli Ci opłacić długie, gorące wakacje w Miami?

Planuję kupić Illuminatora ale mam pytanie - czy trzeba ingerować w konsolkę? Nie. Juppli!

Czy nowe gry z serii Pokemon będą miały swojego... jak by to nazwać - coś jak Yellow dla Reda i Blue albo Crystal dla Golda i Silvera???

Prawie na pewno tak. Póki co jednak, wiemy tylko o Ruby i Sapphire.

I na koniec zostawiłem najlepsze - może zrobilibyście cykl działań o historii GameBoyów.

Crono

Może byśmy zrobili. Ale wiesz, trochę żal mi miejsca na rozpamiętywanie starych dziejów, kiedy teraz pojawiają się tyle wartych przedstawienia gier, gdy pojawiają się informacje o nowych, konkurencyjnych dla GBA konsolach...

Od gola

(nie, nie od tego serwisu już-prawie-konsolowego)

Słyszałem że Pokemon Advance ma nie wyjść. Opublikujcie to, bo stracę 30.00 zł. Ma wyjść. W chwili, kiedy czytasz te słowa, Pokemon Advance powinien już być dostępny w Japonii. Użyj mądrze wygranych pieniędzy.

Będziecie dodawać prezenty do GBM. Pytasz, czy twierdzisz? Pracujemy nad tym, ale nie odpowiada nam plan dodania byle czego. Lepiej poczekać trochę dłużej na naprawdę wartościowy prezent.

Słyszałem że gry na GBC mają już

wychodzić coraz rzadziej, czy to prawda?

Goiu

Prawda. Niestety, starsza konsola powoli odchodzi do lamusa. Ale spójrz na to od tej strony: z pewnością nie grałeś jeszcze we wszystkie wartościowe zagrania gry na GBC. Czas się rozejrzeć za paroma hitami, zwłaszcza że teraz masz okazję znaleźć je na różnych wyprzedażach dużo taniej.

Kevin po raz pierwszy...

Mam pytanie: Słyszałem o tzw. GameBoy Advance 2. Czy to prawda?

Kevin

Jako projekt, na pewno coś takiego istnieje. Ale czy rzeczywiście ukaże się w formie, którą znamy z plotek w internecie – nie wiem.

...i po raz drugi

Ciągle dochodzą nowe kolory GameBoya Advance'a. Moje pytanie to: który kolor sobie kupić? Najbardziej podobają mi się: platynowy, czarny i biały. Ale biały mniej. Więc który sobie kupić?

Kevin (ten sam Kevin)

Parafrazując słowa Jasia z dowcipu do nauczycielki – chciałabym mieć Twoje problemy. Ale nie, tak tego nie zostawię. Skoro najbardziej podobają Ci się platynowy i czarny – rzuć monetą. Albo zrób małe losowanie. Albo napisz ogólnikowy list do świętego Mikołaja i zdaj się na jego gust. Jednak wskutek użycia ostatniej metody możesz wejść w posiadanie różowego GameBoya. Czy to jednak ma tak naprawdę jakiegokolwiek znaczenie?

PlayBoy w natarciu

Czy podświetlacz ILLUMINATOR PRO na GBA można równie łatwo zdjąć, jak zamontować? Słyszałem, że po założeniu niektórych podświetlaczy prawie nie było możliwości odinstalowania i z konieczności trzeba było pozostawić na stałe.

Play Boy :)

Można go zdjąć bez problemu. Jeśli mi się udało, nikt nie powinien napotkać trudności.

Ahoj Anek !!

Věera jsem si koupil v Kudowa Zdroj GBM Nr. 6. Je to SUPER časopis, jaký u nás v České republice není. Jenom škoda, že

vychází tak málo. Mám doma také GBM Nr. 2 z roku 2001, ale číslo 6 je lepší! Mám k tobě otázku - kdy vyjde další GBM Nr.7? - abych si pro něj do Kudovy Zdroj dojel. A vlastní ještě jednu otázku - nevíš zda je v Kudowa Zdroj nebo v Kłodku obchod (sklep) s konsolami a hrami GBA? Zdraví

Ott

Jeśli wszystko poszło dobrze, właśnie trzymasz siódmy numer w garści. A ja wciąż nie mogę wyjść z podziwu, że GBM ma czytelników także poza Polską. Aha, co do pytania drugiego – niestety, nie znam sklepu w Kudowie, w którym mógłbyś się zaopatrywać w gry. Ale może ktoś z czytelników wie, że jest i to dobre? Jeśli tak – dajcie mi znać na mail, prześlę info do Ottona.

Smutny koniec

Kupiłem dzisiaj nr 10-11 Waszego pisma i po przeczytaniu "listonosza" już wiem, że był to ostatni nr Waszego pisma, który kupiłem (nie pierwszy). Najpierw chciałem napisać o tym, że nie tylko "... w mniejszych miastach trafiają się sklepy... itd.", w Warszawie też są sklepy z konsolami i gramy, w dobrych punktach, które mają na składzie 98% pirackich gier.

Wiemy. I chociaż bardzo nas to boli i uważamy to za bardzo złą rzecz, nic nie możemy zrobić. Oczywiście, poza omijaniem tych sklepów.

Ale teraz chcę napisać, dlaczego nie kupię więcej Waszych gazet (N+ itd), po liście i odpowiedzi na list Gryfona. - "... U was Advance 5 lub 4 stówy... itd." Odpowiedź SUPER.

Zespół redakcyjny nigdy nie widział ULTIMY! Sobowtóry i kłony.

Pozdrawiam,

Weedle

Owszem, zespół redakcyjny widział kiedyś Ultimę. Na żywo bardzo ładnie wygląda. A teraz, drogi Weedle, rzuć z łaski swojej oczkiem na stopkę redakcyjną. A teraz kawaleczek dalej. Jest tam napisane „Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam”. Ufam, że nie muszę wyjaśniać tak przenikliwemu osobnikowi jak Ty znaczenia tych słów. Ale, przecież i tak już tego nie przeczytasz. A może jednak? Ultima to sklep, który reklamuje się w Neo i GBM. Czy to takie trudne?

GAMEBOY MAGAZYN

- nr 06 październik/listopad

Wydawca: Independent Press

Redaktor naczelny: Anna Gidyńska

Zespół: Belzebub, Majkel, Marcellus,

Gulash, Pocketienne, Pocket G,

Pocketto, o.g, Tomex, FoTeL, Samurai

Druk: ELANDERS Polska sp z o. o.

Mazowiecka 2, Płońsk,

Adres do korespondencji

GameBoy Magazyn, Skrytka Poczтовая 85,

00-963 Warszawa 81

e-mail: anexxa@bad-candy.com

www: www.neoplus.com.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie

zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

Nintendo®
GAMING 24/7.



METROID
FUSION

Nowy Metroid Fusion.
Bądź gotowy na niespodzianki.

GAME BOY ADVANCE™



the boys are back in town

**W najnowszym NEO PLUS:
GTA VICE CITY ląduje z
impetem na PlayStation 2!**

**A także: Harry Potter, Suikoden 3,
Red Faction 2, Tony Hawk 4, Eternal
Darkness, WRC2 Extreme i inne!**

FINAL FANTASY X-2 i FINAL FANTASY CHRONICLE - co szykuje Square?
PlayStation 2 • Dreamcast • PS2 • Gamecube • Xbox • Gameboy

NEO PLUS
CZERWIEC 2002 (12/2002) CENA: 8.99 zł

**grand theft auto
vice city**

**HARRY POTTER
AND THE CHAMBER OF SECRETS**
PS2, Xbox, PSX - opis i recenzja!

**TONY HAWK'S
PRO SKATER 4**
Brzmić kłóć, słuchać zgiełku!

RED FACTION 2
Drogi bohater i bohaterka! Przygotuj się na PlayStation 2...

SUIKODEN 3
Kolejny wielki sukces w serii! Czy opłaca się czekać?

WRC2 EXTREME
Czy naprawdę jest jeszcze miejsce dla WRC2? Sprawdź to!

ETERNAL DARKNESS
Tętniący grozą cięły i horror! Sprawdź to!

Independent Press
WWW.NEOPLUS.COM.PL